

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK (SOROK DAN PA'A)* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI



Sayvhura Contika Elbondo

201210230311183

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2016

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK (SOROK DAN PA'A)* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

Sayvhura Contika Elbondo

201210230311183

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2016

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Engklek (Sorok dan Pa'a)* Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar
2. Nama Peneliti : Sayvhura Contika Elbondo
3. NIM : 201210230311183
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 12-29 September 2016

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 28 Oktober 2016

Dewan Penguji

- Ketua Penguji : Dr. Iswinarti, M.Si ()
- Anggota Penguji : 1. Siti Maimunah, S.Psi, MM, MA ()
2. Dra. Tri Dayakisni, M.Si ()
3. Susanti Prasetyaningrum, M.Psi ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. iswinarti, M.Si

Siti Maimunah, S.Psi, MM, MA

Malang, 18 November 2016

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah mlang

Dra. Tri Dayakisni, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sayvhura Contika Elbondo

NIM : 201210230311183

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Pengaruh Permainan *Engklek (Sorok dan Pa'a)* Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 18 November 2016

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si

Sayvhura Contika Elbondo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penelitian skripsi/karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan *Engklek (Sorok dan Pa’a)* Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar”. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana psikologi.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Keterlibatan berbagai pihak dalam penyelesaian penelitian ini sangatlah berarti, oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat antara lain:

1. Dra. Tri Dayaksi selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Iswinarti, M.Si dan Siti Maimunah, S.Psi, MM, MA selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dan pikiran untuk memberikan masukan terhadap penelitian ini hingga penelitian ini menjadi lebih terarah dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Tri Muji Ingarianti, S.Psi., M.Psi selaku dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Segenap Dosen Fakultas Psikologi UMM yang telah banyak memberikan ilmu dan masukan selama perkuliahan.
5. Kepala sekolah, siswa dan pihak yang terlibat lainnya di SDN Mulyoagung 01, SDN Mulyoagung 03, SDN Mulyoagung 04 yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Ayah dan Ibu, Asbond Taher. S.E dan Elnis S Anggraini yang selalu menyisipkan nama penulis dalam setiap do’a-do’anya serta curahan kasih sayang yang tiada henti. Hal ini merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi ini.
7. Kakak-kakak tercinta, Nivavha Reygiiovanni Elbondo, Nickita Harlexi Elbondo & Vicki Viccasha Elbondo. Yang telah memberikan dukungan dan motivasi tiada henti kepada penulis.
8. Farisha Prasidya yang selalu memberikan dorongan semangat dan selalu bersama dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
9. Muhammad Ismail Hamzah yang telah membantu penulis untuk mendokumentasikan pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan kepada penulis hingga penelitian ini dapat terselesaikan.
10. Teman-teman PKI dan skripsi yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dorongan semangat kepada penulis hingga penelitian ini dapat terselesaikan.
11. Teman-teman kelas C 2012 yang telah memberikan bantuan serta dukungan pada pelaksanaan penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang terlibat. Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan dan diterima dengan senang hati. Penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 18 November 2016

Penulis

Sayvhura Contika Elbondo

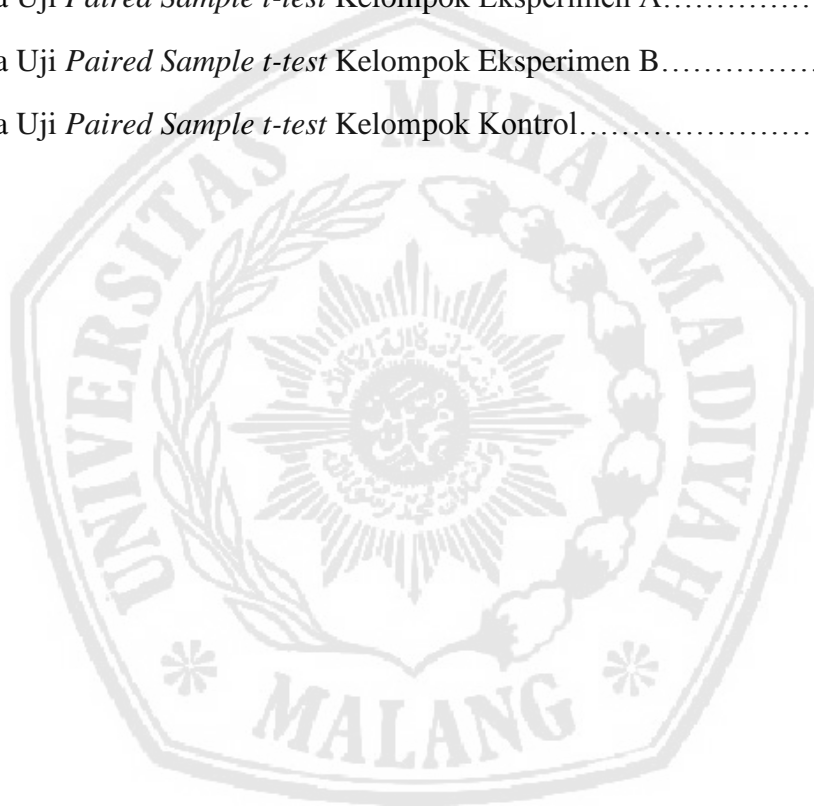


DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Surat Pernyataan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Lampiran.....	viii
Abstrak.....	1
Pendahuluan.....	2
Landasan Teori.....	5
Metode Penelitian.....	10
Hasil.....	13
Diskusi.....	16
Simpulan dan Implikasi.....	18
Referensi.....	19
Lampiran.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Aspek Dan Indikator Prolem Solving.....	9
Tabel 2 : Rancangan Penelitian.....	11
Tabel 3 : Norma Kategori Penentuan Subjek.....	11
Tabel 4 : Indeks Validitas Realibitas Item Skala.....	12
Tabel 5 : Hasil <i>Uji One Way Anova Pre test</i> Keseluruhan Kelompok.....	14
Tabel 6 : Analisa Uji <i>Paired Sample t-test</i> Kelompok Eksperimen A.....	14
Tabel 7 : Analisa Uji <i>Paired Sample t-test</i> Kelompok Eksperimen B.....	14
Tabel 8 : Analisa Uji <i>Paired Sample t-test</i> Kelompok Kontrol.....	14



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Berfikir.....	8
Gambar 2 : Diagram Nilai Rata-Rata Keseluruhan.....	15



DAFTAR LAMPIRAN

Modul Pelaksanaan Eksperimen.....	22
Item Soal Skala <i>Pre test</i> dan Kunci Jawaban.....	33
Item Soal Skala <i>Post test 1</i> dan Kunci Jawaban.....	36
Item Soal Skala <i>Post test 2</i> dan Kunci Jawaban.....	39
<i>Output</i> Reabilitas Skala.....	43
<i>Output One Way Anova</i> Skala <i>Pre Test</i>	44
<i>Output SPSS</i> Skala Eksperimen A, Eksperimen B, Kontrol.....	45
Data Kasar <i>Pre test, Post test 1, Post test 2</i> Kelompok A.....	46
Data Kasar <i>Pre test, Post test 1, Post test 2</i> Kelompok B.....	47
Data Kasar <i>Pre test, Post test 1, Post test 2</i> Kelompok Kontrol.....	48
Dokumentasi.....	50

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK (SOROK DAN PA'A)* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Sayvhura Contika Elbondo

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

sayvhurace@gmail.com

Setiap individu dalam kehidupan akan dihadapkan pada permasalahan yang berbeda-beda, sehingga membutuhkan kemampuan *problem solving*. Kemampuan tersebut dapat ditingkatkan, salah satunya dengan permainan tradisional yang memiliki nilai *problem solving*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan tradisional *engklek sorok* dan *engklek pa'a* terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar. Jumlah subjek sebanyak 27 siswa/i kelas 4 di 3 sekolah dasar dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini merupakan penelitian *kuasi-eksperimen*, dengan *desain mixed design (between subject design & within subject design)*. Penelitian ini menggunakan skala *problem solving* dan menggunakan analisa *paired sample t-test*. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok A ($t=-2,324$; $p=0.049 > 0,01$), untuk kelompok eksperimen B ($t=-1,167$; $p=0.277 > 0,01$) setelah perlakuan, dibandingkan dengan kelompok kontrol ($t=0,155$; $p=0,880 > 0,01$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional *engklek sorok* dan *engklek pa'a* terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan Tradisional Engklek, *problem solving*, anak sekolah dasar

Each individual in our life will be faced with any different problems, so they requiring a problem solving ability. The capability can be improved either by traditional games that have a value of problem solving it self. Purpose of this study was to determine the influence of traditional games as engklek sorok and engklek pa'a to improving the problem solving ability on a student in elementary school. Subject is 27 students with grade 4 in 3 elementary school with purposive sampling technique. This research is a "kuasi experiment" – experiment that using a mix design (between subject design and within subject design) this study use a scale of problem solving and analysis paired sample t-test. The result showed the significant difference between group A ($t=-2,324$; $p=0.049 > 0,01$), and for the experiment group B ($t=-1,167$; $p=0.277 > 0,01$) after treatment, compared with the control group kontrol ($t=0,155$; $p=0,880 > 0,01$). Thus, it can be concluded there is an influence of the traditional game engklek sorok and engklek pa'a to improving the problem solving ability of elementary students.

Keywords: *Engklek traditional games, problem solving, elementary school children*

Problem solving merupakan salah satu hal yang menjadi bagian penting dari orang dewasa, tapi kita perlu memahami bagaimana hal ini berkembang pada anak-anak. Penggunaan suatu media merupakan cara yang ideal untuk belajar *problem solving* pada anak karena tindakan manual dapat mengungkapkan bagaimana anak berencana untuk mencapai suatu tujuan (Keen, 2011).

Banyak hal yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain apabila terjadi ketidakmampuan menyelesaikan masalah yang tidak tepat. Kita perlu merancang lingkungan yang mendorong dan meningkatkan *problem solving* dari usia muda dan juga untuk merangsang minat, juga memacu penelitian baru pada awal *problem solving* selama pengembangan.

Sebagaimana Carson (2007) menjelaskan, praktek *problem solving* menunjukkan bahwa lebih penting untuk berpikir mengenai pemecahan masalah dari pada pengetahuan dan hal tersebut memungkinkan untuk belajar berpikir dalam situasi yang tidak ada penyelesaian masalah yang dibutuhkan. Asumsi tersebut menyebabkan *problem solving* menemukan suatu wadah sebagai elemen utama pemecahan masalah, yang sementara berbasis pengetahuan dan penerapan konsep. Dalam analisis Carson (2007) berpendapat bahwa, bermula dari basis pengetahuan dan beralih menjadi wadah pengetahuan, kurangnya penemuan wadah adalah unsur paling penting dari *problem solving*.

Dalam penelitian Gok & Silay (2010) menuliskan bahwa strategi *problem solving* lebih efektif pada pembelajaran kooperatif dari pada mengajar secara konvensional. Adapun pada penelitian (Rudd, 2010) mengatakan, kemampuan *problem solving* adalah alasan penting untuk belajar matematika. Penelitian ini menggunakan heuristik penalaran dan strategi pemecahan masalah yang mampu dalam mentransfer penerapan pengetahuan dan menunjukkan bahwa kelompok siswa yang menerima intervensi ada peningkatan signifikan pada kemampuan *problem solving*.

Adapun sebuah fenomena yang terjadi dimana seorang anak belum dapat menyelesaikan masalahnya dengan baik, hal tersebut diberitakan oleh media masa, dalam pemberitaan newsliputan6 (24/9/15), bocah R (8) seorang siswa kelas 2 SDN 07 Kebayoran Lama yang memukul temannya A (8) hingga meninggal. Kejadian yang terjadi bermula dari R dan A saling cemooh, kejadian berlangsung ketika sedang melakukan lomba mewarnai dan mencapai titik saat R tidak dapat menahan emosi ia menendang bagian kepala A hingga ia mengeluh kesakitan dan berujung tewas (news.liputan6.com). Kesimpulan yang dapat diambil dari fenomena diatas ialah seorang anak yang kurang diajari penyelesaian yang baik dalam mengontrol emosi dan keagresifan anak, maka dari itu anak melakukan suatu hal yang negatif yang dapat merugikan orang lain.

Menurut Faisol (2008), terdapat dua faktor yang mempengaruhi *problem solving*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan bagian dalam diri setiap individu atau sering disebut dengan karakteristik, sedangkan faktor eksternal merupakan sebuah dorongan dari lingkungan yang diterima oleh setiap individu. Kedua faktor tersebut saling membutuhkan seperti dalam permainan tradisional yaitu dorongan dari dalam diri anak seperti kognitif maupun fungsi gerak tubuh anak dan juga menunjukkan bekerja sama atau saling menyemangati ketika anak lain bermain. Dapat di simpulkan bahwa permainan tradisional dapat membantu seorang anak untuk menyelesaikan masalah dalam konteks bermain apabila permainan tersebut dimainkan bersama-sama dibandingkan dengan bermain sendiri.

Saat ini banyak cara untuk melatih anak untuk meningkatkan *problem solving* salah satunya dengan bermain. Rasyid, Mansyur & Suratno (2012) mengatakan, bermain merupakan bentuk ekspresi diri pada anak terhadap lingkungannya dalam berbagai perlakuan dan pergerakan yang melibatkan aktivitas fisik dan psikis yang menyenangkan dan bermanfaat secara keseluruhan bagi tubuh anak. Dalam hal ini bermain bagi anak sangat menyenangkan, bergembira, membuat rileks, ceria, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas pada anak. Menurut

Megawangi 2005 (dalam Rasyid, Mansyur & Suratno, 2012) bermain dapat membuat anak menyerap bermacam-macam informasi baru dan kemudian memanipulasinya.

Menurut penelitian Zellawati (2011) mengatakan bahwa periode kanak-kanak akhir ketika berada pada usia 7 hingga 11 tahun mereka mulai memainkan permainan yang didalamnya terdapat aturan permainan yang membutuhkan latihan, kemampuan mengontrol impuls, mengatur kemampuan toleransi terhadap frustrasi, kemampuan membuat strategi, perencanaan, bergabung dalam organisasi maupun kelompok, kemampuan berpikir logis dan dapat memecahkan masalah (*problem solving*).

Fenomena yang terjadi pada anak masalah bermain belakangan ini menunjukkan bahwa fasilitas bermain anak diramaikan dengan permainan berteknologi tinggi. Mulai dari video game, playstation, gadget dan banyak jenis lainnya. Permainan tersebut bersifat pasif, yang didapatkan oleh anak hanyalah kesenangan, kurangnya dorongan perkembangan mental dalam proses interaksi dengan lingkungan selama bermain (Nugroho, 2015). Dari fenomena ini anak membutuhkan jenis permainan yang lebih terarah dan bersifat mendidik dan membantu anak dalam membentuk kepribadian yang positif.

Adapun fenomena lain yang terjadi pada anak, dampak buruk *video game* terhadap anak-anak. Seorang gamer gadis cilik berusia 7 tahun asal Hong Kong hendak melakukan bunuh diri karena mengira dirinya dapat hidup kembali. Hal ini terjadi bukan karena *video game* melainkan tekanan akademis yang berlebihan dari orang tua dan karena tertekan anak tersebut menjadikan *video game* sebagai media pelarian. Tanpa bimbingan orang yang lebih dewasa, seorang anak dapat mengimplementasi berbagai hal dalam *video game* secara tidak tepat (teknoliputan6.com). Dari fenomena di atas dapat disimpulkan bermain *video game* menyebabkan terjadinya pengambilan solusi yang kurang baik pada anak, banyaknya fitur pada *video game* yang memungkinkan anak cepat mengambil keputusan yang kurang tepat. Maka dari itu, anak membutuhkan solusi dengan menggunakan alternatif lain seperti sebuah permainan tradisional yang dapat dimainkan bersama-sama yang memungkinkan anak dapat berpikir lebih baik dengan bermain bersama teman maupun orang tua.

Pada era globalisasi ini banyak terdapat jenis permainan tradisional maupun modern. Permainan seperti video game, permainan anak-anak hingga orang dewasa. Menurut Tedjasaputra dalam Iswinarti (2010) bermain memiliki fungsi mempengaruhi aspek fisik motorik kasar dan motorik halus, perkembangan sosioemosi dan kepribadian anak. Dalam hal ini media permainan dapat digunakan bagi orang tua untuk mengarahkan anak dan memberikan pembelajaran dengan perantara melalui media bermain. (Siagawati, 2007) menuturkan bahwa permainan merupakan suatu hal yang paling disukai anak-anak. Anak lebih mampu berbagi dan terbuka mengenai pengungkapannya dalam sebuah permainan. Bermain juga merupakan suatu tahapan anak mengembangkan hati nurani dan memulai untuk mengetahui benar atau salah pada perilaku individu dan orang lain.

Penelitian (Kurniati, 2011) menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan stimulus bagi anak dalam mengembangkan kerjasama, menyesuaikan diri untuk saling berinteraksi secara positif dan mengembangkan sikap empati, mentaati aturan dan menghargai orang sekitar. Dalam hal ini, permainan lebih memberikan dampak yang baik dalam pengembangan emosi, pemecahan masalah dan sosial dalam diri anak.

Pada permainan tradisional engklek seorang anak dilatih untuk dapat mengendalikan diri ketika pemain mengangkat kaki sambil melompat serta menggeser gacu agar tidak mengenai garis (Iswinarti, 2010). Dalam prosedur permainan engklek ada yang memiliki aturan seperti meletakkan gacu keatas kepala, ketika gacu terjatuh dari kepala akan dianggap serta dalam prosedur permainan engklek terdapat beberapa keluar dari permainan dan diganti dengan pemain lainnya. Hal ini dapat memiliki dampak positif dalam peningkatan problem solving pada anak. Dalam penelitian yang sama dengan menggunakan 30 subjek anak usia Sekolah Dasar kelas 3 & 4 di Kabupaten Malang menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki nilai-nilai terapeutik dan memiliki manfaat dalam mengatasi permasalahan pada anak. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan beberapa nilai terapeutik yaitu: Nilai deteksi dini dimana nilai ini berguna untuk mengetahui anak yang sedang memiliki masalah. Nilai perkembangan fisik seperti olah raga untuk meningkatkan keseimbangan tubuh. Nilai kesehatan mental untuk mengurangi kecemasan, pengendalian diri dan konsentrasi. Nilai problem solving menuntut anak untuk belajar memecahkan masalah sehingga dapat digunakan dalam kehidupan nyata. Nilai sosial dimana anak mulai belajar berinteraksi dengan orang lain.

Dari ulasan di atas, adapun permainan yang akan dipilih oleh peneliti dari berbagai macam jenis permainan tradisional yang ada adalah permainan tradisional engklek karena permainan ini permainan yang kompleks, di kenal banyak budaya nasional maupun internasional yang dikenal dengan sebutan *hopscotch* dan lebih populer di kalangan anak. Menurut Iswinarti (2008) ditemukan beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan engklek seperti melatih perkembangan motorik, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan perkembangan sosial, meningkatkan perkembangan kepribadian dan memupuk perkembangan emosi. Dari manfaat tersebut peneliti mengambil salah satu manfaat dan akan mengembangkannya sebagai penelitian baru yaitu pada kemampuan kognitif yaitu problem solving. Permainan tradisional engklek tidak mudah, dari permainan ini anak didorong untuk menggunakan strategi untuk dapat menyelesaikan tahap demi tahap permainan. Penelitian terdahulu mengenai permainan tradisional engklek dengan peningkatan *problem solving* masih sangat sedikit membahas tentang hal ini. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan problem solving.

Adapun jenis permainan tradisional engklek yang dipilih oleh peneliti yaitu: engklek sorok dan engklek pa'a. Alasan peneliti menggunakan jenis engklek tersebut pada jenis engklek sorok, jenis engklek ini memiliki banyak strategi dimulai dari melempar gacu tanpa mengenai garis, melompat dengan satu kaki sambil menyorok gacu pada kotak selanjutnya, melempar gacu keatas dan menangkap dengan punggung tangan, melompat dengan gacu di tangan dan melompat dengan satu kaki hingga kotak terakhir, ketika putaran berakhir pemain melempar gacu pada kotak dengan badan membelakangi pola. Pada jenis engklek pa'a, jenis ini lebih menuju pada keseimbangan saat gacu diletakkan pada punggung tangan, pundak, dan kepala, dan juga saat mengatakan "brek" pada kotak 5 gacu tidak boleh jatuh dari posisi dan jika putaran berakhir sama seperti jenis engklek sorok pemain melempar gacu pada kotak dengan cara membelakangi pola.

Permainan engklek merupakan permainan nusantara yang banyak dikenal oleh anak-anak Indonesia dan dengan nama-nama yang beragam. Permainan engklek memiliki nilai-nilai terapeutik (Iswinarti, 2007). Permainan tradisional engklek juga memiliki aspek kompetensi sosial antara lain aspek pengendalian diri, problem solving dan juga meningkatkan

perkembangan kepribadian seperti menumbuhkan empati, suportifitas, meningkatkan harga diri dan rasa percaya diri. (Iswinarti, 2007). Permainan tradisional dapat mempengaruhi pembentukan pengendalian diri pada anak.

Permainan engklek dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan *problem solving* karena pada permainan tersebut tidak hanya melatih perkembangan motorik, perkembangan sosial, perkembangan kepribadian, perkembangan emosi melainkan juga melatih perkembangan kognitif pada anak hal tersebut yang akan dikembangkan pada peningkatan *problem solving* pada anak. Tidak hanya itu bermain juga salah satu cara ampuh yang paling disenangi oleh anak itu yang dapat memudahkan mengetahui peningkatan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar.

Menurut Andrew (2002), pentingnya *problem solving* pada anak usia sekolah adalah untuk membantu mereka membangun karakter sehingga dapat menentukan strategi yang akan digunakan pada anak usia sekolah. Keterampilan *problem solving* membantu anak-anak memecahkan masalah mereka sendiri dengan strategi dan kepercayaan diri yang besar. Keterampilan pemecahan masalah akan membantu mereka mengembangkan kepribadian yang dinamis dan berpikir cerdas. Ketika anak tahu bagaimana untuk memecahkan masalah, mereka bisa berkembang dengan baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan diluar sekolah dengan menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.

Bagi anak-anak, belajar memecahkan masalah secara efektif adalah suatu hal yang baru. Setiap hari anak pasti memiliki masalah baik itu besar maupun kecil dan anak dapat menyelesaikan dengan cara mereka masing-masing. Bagi kita semua, *problem solving* adalah bagian penting dari kehidupan. Kurangnya kemampuan untuk memecahkan masalah bisa menjadi sumber masalah bagi perkembangan kognitif anak-anak.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap *problem solving* pada anak sekolah dasar usia 9 hingga 11 tahun? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan *problem solving* anak usia sekolah dasar 9 hingga 11 tahun terhadap permasalahan yang terjadi pada keseharian anak. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah anak dapat belajar dan memahami setiap langkah tahap *problem solving* melalui hal yang menyenangkan dengan alternatif permainan. Dengan hal ini peneliti sangat tertarik untuk meneliti penelitian yang berjudul pengaruh permainan tradisional engklek (sorok dan pa'a) terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* pada anak sekolah dasar.

Problem Solving

Istilah *problem solving* (pemecahan masalah) sering digunakan dalam berbagai bidang dan memiliki banyak pengertian yang berbeda. Menurut beberapa ahli *problem solving* sebagai sebuah kemampuan untuk mengenali dan merumuskan masalah, serta mampu menemukan dan menerapkan pemecahan yang masalah yang baik. Stein & Book (2002). Menurut Alvino (Cotton, 1991) *problem solving* sebagai kumpulan keterampilan-keterampilan yang dapat mengatur mental seseorang.

Kartono dan Gulo (2000) mengatakan problem solving adalah proses penyelesaian suatu kesulitan atau kewajiban, pemberian hasil terhadap suatu masalah, proses pemilihan salah satu dari beberapa alternatif yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Demikian juga menurut Reber & Reber (2010) dalam kamus psikologi bahwa problem solving adalah proses yang terlibat di dalam solusi suatu permasalahan. Dari penjabaran diatas, maka *problem solving* secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses penyelesaian terhadap kesulitan dengan memilih salah satu alternatif yang mengarahkan pada pencapaian tujuan dan mendapatkan solusi yang baik sesuai dengan apa yang diinginkan.

Faktor yang Mempengaruhi *Problem solving*

Menurut Faisol (2008), ada 2 faktor yang mempengaruhi problem solving yaitu: (1) Faktor internal, yaitu karakteristik yang dimiliki oleh individu dalam menggunakan metode untuk menghadapi dan memahami masalah yang merupakan risiko bagi individu. (2) Faktor eksternal, yaitu berupa lingkungan dimana persoalan muncul sehingga seseorang mendapatkan dukungan untuk menyelesaikan masalah didapat dari orang lain dan merasa lebih mudah untuk menyelesaikannya.

Aspek-aspek Kemampuan *Problem Solving*

Santrock (2011) mengemukakan ada 4 aspek *problem solving* yang digunakan dalam pendidikan, yaitu:

1. Mencari dan memahami masalah
Untuk memecahkan suatu masalah, seorang siswa harus dapat memahami masalah yang sedang dihadapi, dimana meliputi identifikasi masalah, menemukan dan memperbaiki masalah yang akan dipecahkan.
2. Menyusun strategi pemecahan masalah yang baik.
Setelah seorang siswa dapat mengidentifikasi masalah dan mendefinisikan secara jelas, mereka perlu menyusun strategi untuk memecahkannya. Diantara strategi yang efektif adalah memutuskan sub tujuan, menggunakan algoritma (penyusunan formula, intruksi, dan mencoba semua kemungkinan solusi) dan analisa tujuan dari sebuah masalah.
3. Mengeksplorasi solusi
Meliputi evaluasi solusi dengan pertimbangan efektifitas solusi. Solusi layak untuk dijalankan ataupun tidak. Pada tahapan ini siswa juga dituntut untuk pengambilan keputusan mengenai solusi mana yang harus dijalankan.
4. Memikirkan dan mendefinisikan solusi dari waktu ke waktu.
Langkah terakhir dalam menyelesaikan masalah adalah dengan memikirkan kembali keefektifan solusi dalam menghadapi masalah. Sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan masalah dengan meningkatkan solusi dan meningkatkan kinerjanya. Dari beberapa aspek diatas yang dikemukakan oleh para ahli, dapat di tarik kesimpulan bahwa aspek *problem solving* terdiri dari beberapa macam, yaitu: mencari dan memahami masalah, menyusun strategi, pengambilan keputusan dan mendefinisikan solusi.

Permainan Tradisional “Engklek”

Permainan adalah suatu hal yang menyenangkan yang dapat dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2002). Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yang menimbulkan rasa senang dan gembira. Hurlock (2014) mengatakan bermain dalam permainan secara umum ada 2 yaitu: bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif, bermain yang timbul rasa gembira melalui apa yang dilakukan oleh anak tersebut, contoh kegembiraan timbul ketika sedang berlari atau membuat sesuatu dari bahan yang dalam dibentuk seperti lilin maupun benda lain. Bermain pasif merupakan rasa senang yang diperoleh dari kegiatan orang lain, contoh menonton televisi, membaca buku, melihat gambar dan mendengarkan cerita.

Pengaruh bermain bagi perkembangan pada anak meliputi (Hurlock, 2014):

- a. Perkembangan fisik, sangat berpengaruh untuk perkembangan otot serta dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan dalam diri anak
- b. Dorongan berkomunikasi, dalam permainan yang berlebihan dalam diri anak.
- c. Penyaluran bagi emosional yang terpendam.
- d. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
- e. Sumber belajar, bermain sangat memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal, melalui buku, televisi serta menjelajah lingkungan.
- f. Rangsangan bagi kreativitas, dalam bereksperimen dalam permainannya, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.
- g. Perkembangan wawasan diri, dengan mengikuti berbagai macam permainan anak dapat mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya.
- h. Belajar bermasyarakat, bermain bersama anak lain, belajar bagaimana membentuk hubungan social dan bagaimana menghadapi sebuah problem solving bersama-sama.
- i. Standar Moral, dalam permainan tidak ada pemaksaan standar moral paling kuat selain dalam kelompok bermain.
- j. Belajar bermain sesuai peran jenis kelamin.
- k. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan, dalam hubungan dengan anggota kelompok bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Permainan tradisional *engklek* merupakan permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar kotak-kotak diatas tanah maupun, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2 sampai 5 anak dengan susunan 5 segi empat rapat vertical kemudian disebelah kanan dan kiri diberi sebuah segi empat. (Montolalu, 2005).

Iswinarti (2007), menemukan sebanyak 43 variasi nama untuk permainan tradisional *engklek* yaitu: Ebrekan (Gresik), Gala-asin (Kalimantan), Bendang (Lumajang), Deprok (Betawi), Gili-gili (Merauke), Sondah (Bandung), Kucing Seribu (Aceh), Dampu (Riau), dan dalam bahasa inggris “*hopscotch*” dan masih banyak lainnya. Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang mempunyai prosedur permainan dengan cara mengangkat satu kaki dan melewati beberapa kotak yang membentuk pola dengan menggunakan gacu (pecahan genting atau batu) sebagai media pemainnya (Iswinarti, 2010).

Dalam penelitian Iswinarti (2007) telah teridentifikasi terdapat 11 bentuk permainan tradisional engklek yaitu:

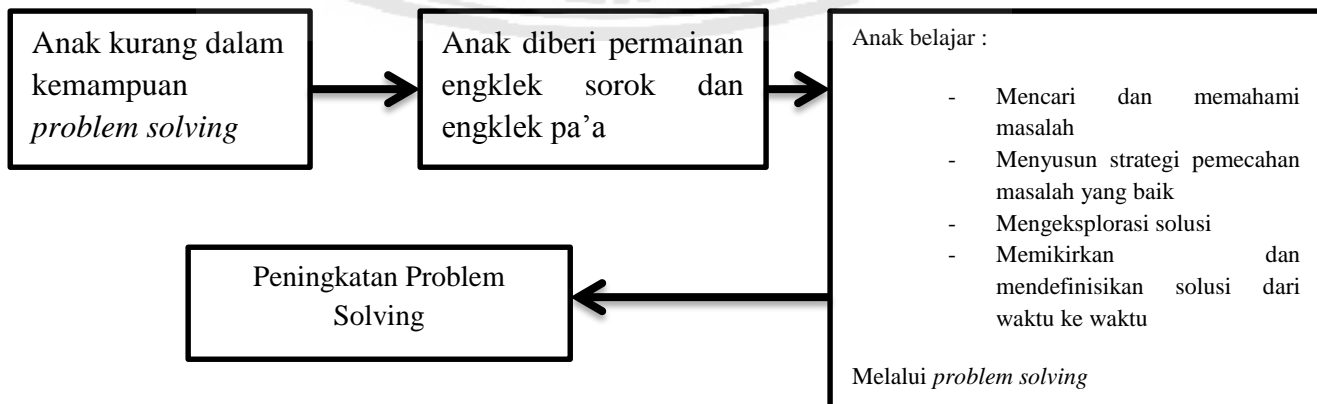
Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan. Engklek bentuk gunungan. Engklek bentuk sorok. Engklek bentuk sorok (variasi lain). Engklek payung. Engklek bentuk orangan. Engklek bentuk pa'a. Engklek bentuk baling-baling dan Engklek bentuk menara

Manfaat yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional *Engklek*

Pada penelitian yang dilakukan Iswinarti (2008) ditemukan beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan engklek ini, yaitu:

- Melatih perkembangan motorik:* mampu menyeimbangkan tubuh, ketahanan fisik, mengatur energi dan stamina tubuh, melatih koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif. Aplikasi dalam permainan ini pemain menggunakan satu kaki saja yaitu dengan mengangkat kaki sebelah kiri kecuali pada kotak tertentu dengan melempar gacu yang tidak boleh terkena atau keluar dari garis, pemain juga harus menginjak omah kepunyaannya ketika sudah mendapatkan omah (rumah) dan pemain tidak boleh melakukan engkle pada omah lawan.
- Meningkatkan kemampuan kognitif:* melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenak angka-angka, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi maupun problem solving. Aplikasi permainan apanila musuh memiliki omah yang banyak pemainpun akan meghadapi banyak rintangan.
- Meningkatkan perkembangan social:* melatih anak bersosialisasi dengan baik, mengajarkan anak berkompetisi. Pengaplikasian dalam permainan pemain akan berusaha mengumpulkan omah sebanyak-banyaknya.
- Meningkatkan perkembangan kepribadian:* menignkatkan perkembangan, harga diri dan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportifitas, melatih empati, dan belajar mengambil keputusan. Aplikasi pada permainan pemain berusaha mendapatkan omah yang banyak dan pemain membiarkan omah miliknya dilewati oleh lawan dengan garis tertentu.
- Memupuk perkembangan emosi:* melatih kesabaran, dan mengontrol emosi. Aplikasi permainan ini pemain harus bisa mengendalikan diri agar gacu yang dibawa tidak jatuh, dan juga setiap lompatan tidak terkena garis pembatas.

Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Pada anak yang memiliki problem solving rendah, mulanya tidak dapat memahami masalah, kurang mampu menyusun strategi, sulit mengambil keputusan dan tidak mampu mendefinisikan masalah. Anak yang memiliki problem solving rendah diberikan permainan tradisional engklek. Kegiatan yang ada pada permainan tradisional engklek diantaranya ada melempar gacu dengan tepat pada kotak tanpa mengenai garis, mempertahankan gacu agar tidak terjatuh saat melewati kotak, dan membuat strategi. Beberapa kegiatan tersebut masuk pada bagian problem solving didalamnya. Sebelum melakukan kegiatan permainan tradisional engklek, mulanya anak akan diberikan pre-test, dari kegiatan tersebut peneliti melihat bagaimana tingkat problem solving pada anak sebelum diberikan permainan tradisional engklek. Setelah pre-test anak melakukan permainan engklek selama beberapa sesi. Setelah bermain engklek hingga sesi terakhir kemudian dilakukan pengukuran dengan kegiatan post-test, dalam kegiatan post-test dilakukan kegiatan yang sama dengan pre-test, bertujuan untuk mengukur apakah ada perubahan yang meningkat setelah dilakukan permainan engklek. Hal ini diharapkan problem solving pada anak mampu memahami masalah, dapat menyusun strategi, memilih solusi yang baik dan mendefinisikan solusi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Iswinarti (2008) terdapat beberapa nilai-nilai dan indikator dari permainan tradisional engklek yang dapat menunjukkan bahwa permainan ini mampu untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, yaitu:

Tabel 1. Aspek dan Indikator *Problem Solving* dalam Permainan Engklek

Jenis Engklek	Aspek <i>Problem Solving</i>	Indikator Perilaku Dalam Permainan Engklek
Engklek Sorok	Mencari dan Memahami Masalah	<p>Aturan dan prosedur permainan engklek :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain memperhitungkan ketepatan pada saat melempar gacu ke kotak agar gacu tidak keluar dan terkena garis yang telah dibuat ▪ Memahami cara bermain dan peraturan yang telah ditentukan
	Menyusun Strategi Pemecahan Masalah yang Baik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengatur cara agar dapat menyorok gacu ke kotak berikutnya agar tidak mengenai garis atau keluar dari garis ▪ Berkonsentrasi pada saat melempar gacu keatas lalu menangkapnya dengan punggung tangan ▪ Berkonsentrasi pada saat melempar gacu pada kotak dengan membelakangi pola permainan engklek

Engklek Pa'a	Mengeksplorasi Solusi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain tidak bermain curang, tetap menginjak omak miliknya namun tidak menginjak omah pada lawan ▪ Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan adanya gangguan sekitar
	Mencari dan Memahami Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain memperhitungkan ketepatan pada saat melempar gacu ke kotak agar gacu tidak keluar dan terkena garis yang telah dibuat ▪ Memahami cara bermain dan peraturan yang telah ditentukan
	Menyusun Strategi Pemecahan Masalah yang Baik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengatur cara agar tidak terjatuh dan keluar dari garis pada saat mengambil gacu ▪ Mengatur keseimbangan badan agar pada saat ontang anting ketika gacu diletakkan diatas pundak, kepala dan kaki gacu tidak terjatuh ▪ Tetap bermain ketika ada teman yang mengganggu
	Mengeksplorasi Solusi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengatur posisi dan keseimbangan badan pada saat akan mengambil gacu pada kotak yang akan dilewati terakhir ▪ Pemain tidak bermain curang, tetap menginjak omah miliknya namun tidak menginjak omah pada lawan ▪ Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan adanya gangguan sekitar

Hipotesis

Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan dua jenis desain penelitian *between subject design* dan *within-subject design*. Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali. Perlakuan berupa permainan tradisional engklek berjumlah dua jenis yaitu engklek Sorok dan Engklek Pa'a. alasan peneliti menggunakan engklek ini karena kedua jenis ini dapat memenuhi aspek yang akan diungkap pada penelitian ini. Setelah diberikan perlakuan dengan

kedua jenis permainan engklek, selanjutnya subjek akan diberikan skala *problem solving*. Dari hasil keseluruhan itulah akan diketahui besar kecilnya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar. Adapun rancangan penelitian dapat digambarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelompok	Jumlah Subjek	Perlakuan
Eksperimen A	9 Orang	Pre Test --- X1 ---- Post Test 1 --- X2 --- Post Test 2
Eksperimen B	9 Orang	Pre Test --- X2 ---- Post Test 1 --- X1 --- Post Test 2
Kontrol	9 Orang	Pre Test ----- Post Test 1 ----- Post Test 2

Keterangan :

X = Pemberian Skala

X1 = Permainan Engklek Sorok

Kel. A & B = Kelompok Eksperimen

X2 = Permainan Engklek Pa'a

Kel. C = Kelompok Kontrol

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa/I kelas 4 yang berasal dari Sekolah Dasar Negeri Mulyoagung 01, Sekolah Dasar Negeri Mulyoagung 03, dan Sekolah Dasar Negeri Mulyoagung 04. Adapun karakteristik subjek penelitian yang digunakan adalah siswa/i kelas 4 dengan rentang usia 9-11 tahun, tidak memiliki cacat fisik dan gangguan mental dan memiliki skor *pre test* dengan kategori setara. Peneliti mengambil 9 orang subjek pada masing-masing sekolah dan kemudian dibagi kembali ke dalam 3 kelompok kecil. Adapun norma penentuan subjek dalam tabel 3.

Tabel 3. Norma Kategori Penentuan Subjek

Rentang Nilai	Kategori
41,6 – 48	Sangat Tinggi
35,2 – 41,6	Tinggi
28,8 – 35,2	Sedang
22,4 – 28,8	Rendah
16 – 22,4	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 3 di atas, norma kategori tersebut digunakan untuk menentukan subjek penelitian yang memiliki skor *pre test* dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi. Pengambilan sample pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana karakteristik sudah ditemukan dan diketahui terlebih dahulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya (Winarsunu, 2006). Adapun 27 orang subjek yang digunakan dalam penelitian akan dibagi kedalam 3 kelompok adalah 9 orang subjek kelompok eksperimen 1 yang diberi perlakuan engklek sorok terlebih dahulu dan setelahnya perlakuan engklek pa'a begitu pula untuk 9 orang subjek pada kelompok eksperimen 2, dan 9 orang subjek kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel merupakan suatu konstruk yang beragam atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu (Latipun, 2015). Adapun variabel yang digunakan pada penelitian ini ada 2 yaitu: variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas atau *independent variabel* (X) adalah variabel yang mempengaruhi sehingga menyebabkan perubahan pada variabel terikat (*dependent*). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah permainan tradisional engklek yang dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki, menggunakan batu (gacu) dan beberapa kotak yang membentuk suatu pola sebagai media permainan.

Variabel terikat atau *dependent variabel* (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah *problem solving* suatu proses penyelesaian terhadap kesulitan dengan memilih salah satu alternatif yang mengarahkan pada pencapaian tujuan dan mendapatkan solusi yang baik sesuai dengan apa yang diinginkan berdasarkan peristiwa yang nyata.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan problem solving adalah skala yang disusun berdasarkan aspek-aspek *problem solving* oleh Santrock (2011) yaitu: (1) mencari dan memahami masalah, (2) menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, dan (3) mengeksplorasi solusi. Instrumen ini hanya menggunakan 3 dari 4 aspek oleh Santrock karena subjek dalam penelitian ini masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret maka dari itu subjek pada tahap ini kemampuan pemecahan masalah belum sampai pada tahap ke-4, subjek harus memikirkan kembali dan mendefinisikan masalah dan solusi dari waktu-ke waktu. Instrumen ini dibuat dalam bentuk soal cerita dengan pilihan ganda yang mengungkapkan mengenai bagaimana seseorang anak dapat mengatasi masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Instrumen penelitian ini dilakukan *try out* kepada 40 siswa/i di SDN Mulyoagung 03 kemudian peneliti menguji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan *SPSS for windows versi 23*. Adapun hasil indeks validitas dan *Cronbach's Alpha* akan ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Indeks Validitas dan Reabilitas Item Skala

Prosedur dan Analisis Data Penelitian

Alat Ukur	Jumlah Item Diberikan	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Cronbach's Alpha
Skala <i>Problem Solving</i>	16 Item	16 Item	0,204-0,830	0,831

Berdasarkan tabel 4 skala problem solving yang telah diuji menggunakan *SPSS for windows versi 23*, didapatkan 16 item valid, indeks validitas yang diujikan berkisar antara 0,204 – 0,830, sedangkan nilai *Cronbach's alpha* pada skala *problem solving* adalah 0,831 (>0,797) maka instrumen *problem solving* dinyatakan reliabel.

Prosedur Penelitian dan Analisa Data

Prosedur dalam penelitian eksperimen ini akan dibagi menjadi 3 bagian utama sebagai berikut:

Persiapan, tahap persiapan dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi, pembuatan modul dan pembuatan alat ukur yang kemudian dilakukan *try out* pada subjek yang homogen. Subjek *try out* yang digunakan berjumlah 40 orang anak sekolah dasar kelas 4 dan 5 pada SDN Mulyoagung 03 Malang, setelah dilaksanakannya *try out* peneliti melakukan uji kelayakan permainan tradisional engklek sorok dan engklek pa'a (simulasi). Peneliti kembali mencari dua sekolah yang berbeda dan meminta izin untuk melakukan penelitian, setelah mendapatkan izin peneliti melaksanakan asesmen awal dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pre test*. Asesmen awal dilakukan pada 3 sekolah yang berbeda yaitu SDN Mulyoagung 03 sebagai kelompok eksperimen A, SDN Mulyoagung 04 sebagai kelompok eksperimen B dan SDN Mulyoagung 01 sebagai kelompok Kontrol. Setelah memperoleh data *pre test*, peneliti menyeleksi subjek berdasarkan standar defiasi (kategori) yang telah disusun. Pada penelitian ini, subjek yang memiliki hasil *pre test* rendah, sedang, dan tinggi dijadikan sebagai subjek penelitian dan dikelompokkan untuk mengikuti rangkaian prosedur perlakuan.

Perlakuan/Intervensi, pada tahap ini peneliti menggunakan permainan tradisional engklek sorok dan engklek pa'a. Sebelum melakukan serangkaian perlakuan, peneliti menyusun kelompok berdasarkan hasil *pre test* dengan mengambil 9 orang pada masing-masing sekolah. Sekolah yang menjadi subjek kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Kelompok yang diberi perlakuan akan dibagi kembali menjadi 3 kelompok kecil. Setiap kali pertemuan kegiatan intervensi perlakuan permainan tradisional terdiri dari 2 sesi dengan durasi waktu kurang lebih 180menit. Pada setiap sesi peneliti memberikan *feedback* untuk melihat perkembangan subjek atas perlakuan yang telah diberikan melalui permainan engklek tersebut.

Post Test, tahap ini diberikan kepada kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B agar mendapatkan data untuk dianalisis apakah ada perubahan skor dari pemberian pre test dengan skor *post test* 1 dan *post test* 2 setelah diberikan perlakuan permainan *engklek sorok* dan *engklek pa'a*.

Analisa Data, setelah semua data terkumpul kemudian peneliti menganalisa data hasil perolehan skala *problem solving* dari setiap subjek dengan menggunakan *Paired samples t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh perlakuan permainan tradisional engklek terhadap peningkatan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar. Serta menggunakan Uji Anova untuk mengetahui tidak adanya perbedaan hasil pada keseluruhan subjek kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diuji dengan menggunakan Uji One Way untuk mengetahui hasil *pre test* pada keseluruhan kelompok sebelum diberikan perlakuan. Kemudian dilanjutkan dengan Uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui skor skala *pre test*, *post test* 1, dan *post test* 2 pada masing masing kelompok.

Tabel 5. Hasil Uji Anova Pretest Kelompok Eksperimen A , B dan Kelompok Kontrol

	N	Mean	F	P
K. Eksperimen A	9	26,44	0,116	0,891
K. Eksperimen B	9	26,33	0,116	0,891
K. Kontrol	9	26,78	0,116	0,891

Berdasarkan hasil uji analisis *One Way Anova* pada tabel 5 diperoleh hasil $p > 0,05$ ($p=0,891$). Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *pre test* pada ketiga kelompok dalam keadaan yang setara sebelum diberikannya perlakuan permainan tradisional pada kelompok eksperimen.

Tabel 6. Analisa Uji Paired Sample t-test Kelompok Eksperimen A

Pair	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	Ket
Pretest-Posttest1	-13,444	0,000	Signifikan
Pretest-Posttest2	-16,444	0,000	Signifikan
Posttest1-Posttest2	-3,000	0,049	Signifikan

Berdasarkan hasil uji analisis *Paired Sample t-test* pada tabel 6 diperoleh hasil skor setelah diberikan perlakuan permainan engklek sorok adanya peningkatan terlihat dari nilai $p < (0,05)$ ($p=0,000$). Begitu pula dengan skor setelah diberikan perlakuan permainan engklek pa'a adanya peningkatan terlihat dari hasil skor $p < (0,05)$ ($p=0,000$). Sementara itu, diketahui skor perlakuan engklek sorok dan engklek pa'a adanya peningkatan terlihat dari hasil skor $p < (0,05)$ ($p=0,049$).

Tabel 7. Analisa Uji Paired Sample t-test Kelompok Eksperimen B

Pair	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	Ket
Pretest-Posttest1	-14,333	0,000	Signifikan
Pretest-Posttest2	-15,667	0,000	Signifikan
Posttest1-Posttest2	-1,333	0,277	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil uji analisis *Paired Sample t-test* pada tabel 7 diperoleh hasil skor setelah diberikan perlakuan permainan engklek pa'a adanya peningkatan terlihat dari nilai $p < (0,05)$ ($p=0,000$). Begitu pula dengan skor setelah diberikan perlakuan permainan engklek sorok adanya peningkatan terlihat dari hasil skor $p < (0,05)$ ($p=0,000$). Namun tidak ada peningkatan pada skor setelah diberikan perlakuan *engklek pa'a* dengan *engklek sorok* yakni dengan hasil skor $p > (0,05)$ ($p=0,277$).

Tabel 8. Analisa Uji Paired Sample t-test Kelompok Kontrol

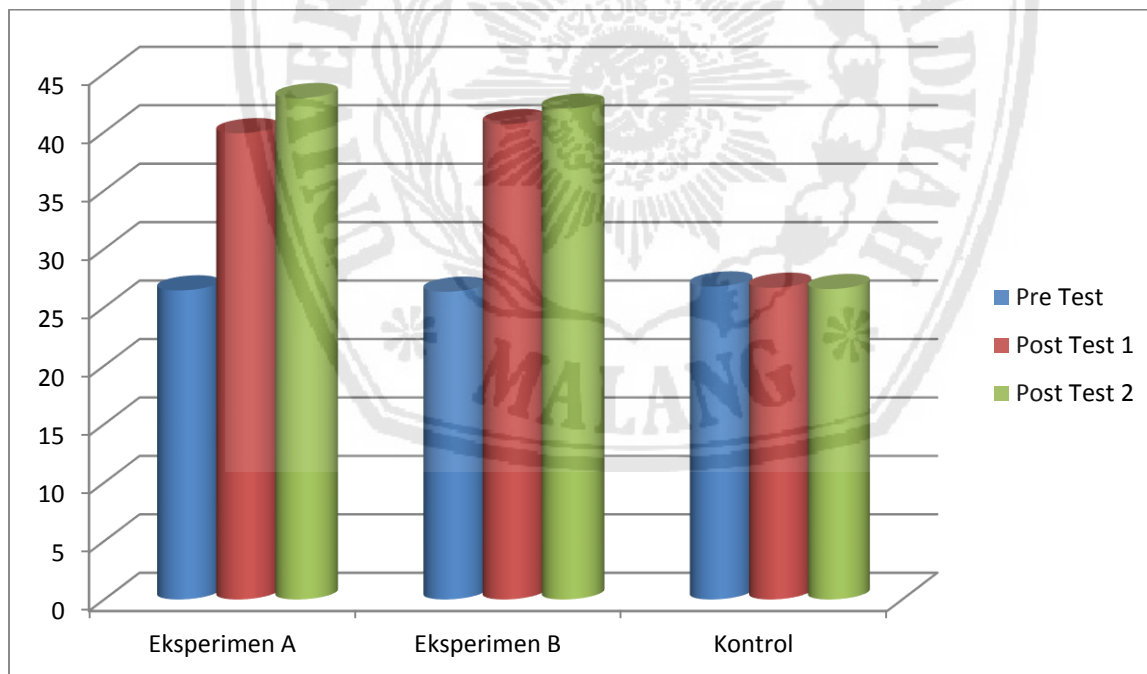
Pair	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	Ket
Pretest-Posttest1	0,111	0,799	Tidak Signifikan
Pretest-Posttest2	0,222	0,478	Tidak Signifikan
Posttest1-Posttest2	0,111	0,155	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil uji analisis *Paired Sample t-test* pada tabel 8 diperoleh hasil skor kelompok kontrol *pre test* dengan *post test* 1 tidak ada peningkatan terlihat dari nilai $p > (0,05)$ ($p=0,799$) menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan antara *pre test* dengan *post test* 1.

Kemudian skor antara *pre test* dengan *post test 2* menunjukkan tidak ada peningkatan terlihat dari hasil skor $p > (0,05)$ ($p=0,478$). Begitu pula skor *post test 1* dengan *post test 2* tidak ada pengaruh yakni dengan hasil skor $p > (0,05)$ ($p=0,155$).

Berdasarkan analisa di atas, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Tidak ada perbedaan pada kelompok eksperimen A, kelompok eksperimen B, dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional engklek. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga kelompok mempunyai kemampuan problem solving yang setara.
2. Adanya peningkatan skor *post test 1* dan *post test 2* pada kelompok eksperimen A setelah diberikan perlakuan permainan engklek sorok – pa'a dan juga terdapat peningkatan pada kelompok eksperimen B setelah diberikan perlakuan permainan engklek pa'a – engklek sorok. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek sorok dan engklek pa'a terhadap peningkatan kemampuan problem solving anak usia sekolah dasar.
3. Tidak terdapat perbedaan antara skor *post test 1* dan *post test 2* pada kelompok eksperimen B, dan terdapat perbedaan pada skor *post test 1* dan *post test 2* pada kelompok A. Dengan demikian, dapat dikatakan dengan diberikannya perlakuan salah satu permainan engklek sorok maupun engklek pa'a sudah dapat meningkatkan kemampuan problem solving.



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-Rata Keseluruhan Kelompok

Gambar diagram di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2 dan kelompok kontrol diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada kelompok eksperimen 1 dengan rata-rata *pre test* ($M=26,44$), *post test 1* ($M=39,89$), *post test 2* ($42,89$) dan

kelompok eksperimen 2 dengan skor rata-rata *pre test* ($M=30,22$), *post test 1* ($M=40,67$), *post test 2* ($M=42$). Sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada peningkatan skor rata-rata *pre test*, *post test 1*, dan *post test 2* pada diagram. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.

DISKUSI

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu media untuk meningkatkan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar. Pada penelitian Keen (2011) mengatakan suatu media merupakan salah satu cara yang ideal untuk dapat belajar *problem solving* pada anak, karena tindakan manual dapat mengungkapkan bagaimana anak mencapai suatu tujuan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar melalui permainan tradisional *engklek (sorok dan pa'a)*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil skala *problem solving* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan, meskipun kondisi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki skor sama atau setara sebelum diberikan perlakuan. Tingkat keberhasilan ini berdasarkan uji analisis *Paired Sample t-test* pada ketiga kelompok, hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen.

Secara umum permainan memiliki unsur terapeutik yang memiliki manfaat dalam mengatasi *problem solving* anak. Nilai *problem solving* adalah salah satu unsur terapeutik yang terdapat dalam permainan tradisional. Dapat dikatakan bahwa permainan bukan hanya untuk memperoleh kesenangan, tetapi permainan juga dapat digunakan sebagai media untuk membentuk karakter atau kemampuan *problem solving* yang dimiliki dalam menghadapi kehidupan nyata berdasarkan nilai-nilai dalam permainan. Permainan yang diberikan mampu memberi pengalaman-pengalaman yang dapat diperoleh dan diaplikasikan dalam kehidupan nyata, permainan ini juga mengarahkan pada permainan kognitif yang bersifat personal sehingga membutuhkan konsentrasi dan strategi pada saat bermain.

Penelitian ini menggunakan media permainan tradisional, karena selain dapat memperoleh kesenangan juga dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*. Permainan yang digunakan ialah permainan tradisional *engklek sorok* dan *engklek pa'a*. Proses *problem solving* terjadi pada setiap tahap permainan, seperti pada permainan *engklek sorok* yang berjumlah 6 kotak pada *engklek* jenis ini terdapat 4 tahap proses *problem solving* yang terjadi. Tahap pertama pada saat melempar gacu pada kotak pertama, pada tahap ini proses *problem solving* yang terjadi adalah pemain memperhitungkan ketepatan pada saat melempar gacu ke kotak dan tidak terkena garis maupun keluar dari garis. Tahap kedua pemain menyorok gacu pada kotak berikutnya hingga kotak keempat, pada proses ini kaki tidak boleh menginjak garis dan keluar dari garis begitu pula dengan gacu. Tahap ketiga pada kotak keempat pemain menginjak kedua kakinya dan melempar gacu keatas dan menangkapnya dengan punggung tangan dengan 3 kali kesempatan, proses ini pemain mengarahkan diri untuk berkonsentrasi pada saat melempar gacu agar tidak terlalu tinggi dapat ditangkap oleh punggung tangan. Tahap terakhir dari kotak 4 pemain melanjutkan dengan menyorok gacu hingga kotak 6 setelah itu melempar gacu dengan membelakangi pola permainan *engklek*, pada proses ini pemain berkonsentrasi melempar gacu hingga mengenai kotak tepat sasaran tanpa melihat kebelakang, tidak mengenai garis ataupun keluar dari pola permainan dan mendapatkan "*omah*".

Treatment selanjutnya adalah permainan tradisional *engklek pa'a*. *Engklek pa'a* juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan *problem solving*. Pada permainan ini pemain memperhitungkan ketepatan pada saat melempar gacu pada kotak tanpa terkena garis maupun keluar dari garis, mengatur keseimbangan badan agar pada saat melakukan ontang anting gacu yang diletakkan di atas punggung tangan, pundak, kepala dan kaki tidak terjatuh. Pemain mengatur posisi dan keseimbangan badan pada saat akan mengambil gacu pada kotak yang akan dilewati terakhir. Selain proses *problem solving* yang diperoleh dalam permainan ini, pemain juga belajar bermain secara sportif atau tidak curang dan tetap fokus bermain walaupun dengan adanya gangguan dari pemain lainnya.

Permainan tradisional *engklek sorok* dan *engklek pa'a* memiliki aturan dan tahap permainan yang berbeda, oleh karena itu pemain diminta untuk dapat memahami setiap aturan agar dapat menjadi pemenang dalam permainan. Sebagaimana aspek *problem solving* yang dikemukakan oleh Santrock (2011) setiap anak dapat mencapai kemampuan *problem solving*, yaitu: Pertama, mencari dan memahami masalah, dalam hal ini subjek diminta untuk memahami aturan permainan yang harus dilaksanakan dan belajar untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi saat bermain. Kedua, menyusun strategi pemecahan masalah, dalam hal ini subjek memikirkan strategi-strategi yang digunakan dalam permainan. Ketiga mengeksplorasi solusi dimana subjek mampu menggunakan alternatif yang dipilih.

Proses *feedback* dilakukan kepada pemain pada setiap sesi setelah dilakukannya *treatment*, pada proses ini pemain dilatih untuk dapat memahami terlebih dahulu mengenai permainan tradisional yang akan dimainkan, pemain juga dilatih untuk menemukan apa saja yang diperoleh setelah melakukan permainan berdasarkan pengalaman para pemain yang pernah dilakukan. Sehingga, setelah pemain mengetahui manfaat dalam permainan tradisional *engklek* tersebut, pemain akan dapat mempraktekkannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan apa yang pernah dialami. Pada saat pemberian *feedback* pemain diminta bergantian untuk menceritakan kembali apa saja yang telah dilakukan, kesulitan apa yang didapatkan dan pemain juga diminta untuk menjelaskan apa saja kesulitan atau kesalahan pemain lain agar dapat diperbaiki pada sesi berikutnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *problem solving* pada kelompok eksperimen A dan kelompok Eksperimen B setelah diberikan perlakuan permainan *engklek sorok* dan *engklek pa'a*, dan tidak menunjukkan adanya peningkatan *problem solving* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pada penelitian ini berdasarkan hasil *post test 1* dan *post test 2* pada kelompok eksperimen A menunjukkan perbedaan yang signifikan dan hal ini berbeda pada kelompok B setelah diberikan *post test 1* dan *post test 2*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perlakuan dalam bentuk permainan tradisional *engklek sorok* atau *engklek pa'a* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar.

Haerani (2012) mengatakan bahwa permainan tradisional harus dikembalikan posisinya sebagai permainan anak Indonesia. Semua pihak dapat mengenalkan dan memainkan permainan tradisional kepada anak, bahkan bila perlu ada upaya untuk memodernkan permainan tradisional anak. Penelitian ini adalah salah satu usaha untuk mengembalikan posisi permainan tradisional dengan memilih permainan *engklek sorok* dan *engklek pa'a* yang dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak sekolah dasar. Hal ini sebagai sarana untuk memberikan

media lain kepada anak, tidak hanya mendapatkan kesenangan tetapi dapat pula meningkatkan kemampuan *problem solving*, sosial, dan juga motorik pada anak.

Dengan berbagai kelebihan yang dijelaskan di atas, pada proses penelitian bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain adalah waktu pelaksanaan penelitian, karena bertepatan dengan libur nasional. Pengulangan *try out* dilakukan peneliti sebanyak 3 kali untuk mendapatkan skala yang cocok pada penelitian kurang efisien.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *problem solving* pada kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan dua macam permainan engklek yang berbeda yakni *engklek sorok* dan *engklek pa'a* untuk kelompok eksperimen A, serta *engklek pa'a* dan *engklek sorok* untuk kelompok eksperimen B. sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada permainan tradisional engklek untuk meningkatkan *problem solving* anak usia sekolah dasar kelas 4 dengan rentang usia 9-11 tahun. Dengan hasil tersebut terdapat beberapa implikasi dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Partisipan

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka dapat diketahui bahwa pada anak usia sekolah dasar dengan rentang usia 9-11 tahun perlakuan berupa permainan tradisional engklek mampu meningkatkan *problem solving*. Permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai media yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, sehingga hal tersebut dapat membantu subjek dalam melakukan sebuah proses untuk mengatur strategi atau alternatif solusi dalam pemecahan masalah yang di hadapi dalam kehidupan nyata.

2. Bagi Sekolah

Dengan didapatkan hasil bahwa permainan tradisional *engklek sorok* dan *engklek pa'a* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar. Maka diharapkan bagi para pendidik untuk dapat mengaplikasikan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran atau membentuk karakter anak dan juga sekaligus untuk memperkenalkan dan membudayakan permainan tradisional yang penuh dengan nilai-nilai positif kepada anak didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama diharapkan untuk lebih dapat mengembangkan variabel bebas atau menggunakan permainan yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat lebih berkembang. Menambah sesi atau perpanjangan waktu yang diberikan kepada subjek perlakuan untuk membiasakan subjek dalam peraturan yang terdapat dalam aturan permainan dan prosedur permainan engklek.

REFERENSI :

- Andrew, L. (2002). *Teaching problem solving skills to shildren - why are they so important?*[Online] Tersedia: <http://www.brainy-child.com/articles/teach-problem-solving-skills.shtml> [12 November 2016]
- Audrey, S. (2015, September 24). Bocah SD yang pukul temannya hingga meninggal akan diterapi. *News.liputan6* [Online]. Tersedia: <http://news.liputan6.com/read/2324969/bocah-sd-yang-pukul-temannya-hingga-meninggal-akan-diterapi/> [13 April 2016]
- Barkman, S. & Machtmes, K. (2002). Solving Problems Survey. Youth Life Skills Evaluation project at Penn State. Instrument also cited by the CYFAR Life Skills Project at Texas A & M University <http://www.Humanserviceresearch.com/>Recommended by the CYFAR Life Skills Project, Youth Development Initiative,Texas A&M University.
- Eko, I. S., & Qurotul, U. (2013). *Pengaruh pelatihan thinking skills terhadap kemampuan problem solving mahasiswa baru*. Naskah publikasi. Diakses tanggal 28 Februari 2016
- Faisol, A. (2008). *Hubungan antara konsep diri dengan kemampuan problem solving pada remaja*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas 17 agustus 1945 Surabaya, hal23
- Haerani, N (2012). *Membangun karakter anak melalui permainan tradisional*. Skripsi Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Handayani, K.D, Dantes, N & Lasmawan, W. (2013). *Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar*. Jurusan Pendidikan Dasar. Vol 3
- Hurlock, Elizabeth B. (2014). *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta :Erlangga
- Iswinarti, (2015). *Pengaruh permainan tradisional dengan metode BERLIAN terhadap kompetensi sosialanak usia sekolah*. Disertasi Psikologi. Fakultas Psikologi UGM
- Iswinarti, Fasicahah, S. S., & Sulismadi, (2007). *Permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun I. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti, Fasicahah, S. S., & Sulismadi., (2008). *Permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti, (2010). *Nilai – nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar*. Naskah Publikasi : www.gogle.com diakses tanggal 10 Maret 2016
- Kartono, K. & Gulo, D. (2003). *Kamus psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Keen, (2011). The development of problem solving in young children. A critical cognitive skill. 62, 1-21

Latipun, (2015). *Psikologi eksperimen*. Malang: UMMpress

Maulana, A. (2014). Dikira bisa hidup lagi, gamer cilik berniat bunuh diri. Liputan6 [Online]. Tersedia: <http://tekno.liputan6.com/read/2070828/dikira-bisa-hidup-lagi-gamer-cilik-berniat-bunuh-diri/> [25 April 2016]

Rasyid, H., Mansyur & Suratno. (2012). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gamamedia

Reber, A.S & Reber, E.S. (2010). *Kamus psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rudd, D. M., " *The effects of heuristic problem-solving strategies on seventh grade students' self-efficacy and level of achievement in mathematics*" (2010). Education and Human Development Master's Theses. Paper 32.

Santrock, J. (2009), *Psikologi pendidikan educational psychology edisi 3 buku 2*, Jakarta: Salemba Humanika

Santrock, J. (2011), *Life span development perkembangan masa-hidup jilid 1 edisi ketigabelas*, Jakarta: Erlangga

Stein, J. S. & Howard, E. Book, M. H. (2002). *Ledakan IQ 5 prinsip dasar kecerdasan emosional meraih sukses* (Cetakan V). Kaifa



LAMPIRAN

MODUL

PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*

A. Pedoman Permainan Engklek untuk Meningkatkan *Problem Solving*

Problem solving merupakan salah satu proses penyelesaian suatu kesulitan atau kewajiban, pemberian hasil terhadap suatu masalah, proses pemilihan salah satu dari beberapa alternatif yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Penggunaan suatu objek diusulkan sebagai cara yang ideal untuk belajar *problem solving* pada anak karena tindakan manual dapat mengungkapkan bagaimana anak berencana untuk mencapai suatu tujuan (Keen, 2011). Banyak hal yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain apabila terjadi ketidak mampuan menyelesaikan masalah yang tidak tepat. Kita perlu merancang lingkungan yang mendorong dan meningkatkan *problem solving* dari usia muda dan juga untuk merangsang minat, juga memacu penelitian baru pada awal *problem solving* selama pengembangan.

Seseorang yang mempunyai pemecahan masalah yang baik adalah mampu memahami masalah yang sedang dihadapi, dimana meliputi indentifikasi masalah, menemukan masalah dan memperbaiki masalah yang akan dipecahkan, mampu menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, pengambilan keputusan mengenai solusi yang akan dijalankan dan memilih langkah terbaik untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sedangkan seseorang yang mempunyai pemecahan masalah yang rendah kurang mampu dalam memahami masalah, memilih solusi dan kurang dalam menyelesaikan masalah hal ini yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain jika terjadi ketidak mampuan dalam menyelesaikan masalah.

Masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Misbach (Haerani, 2013) mengemukakan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Rogers's & Sawyer's (Iswinarti, 2010) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai moral dan sosial yang baik adalah permainan tradisional.

Sujarno (2013) juga mengungkapkan bahwa permaiann tradisional mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan-keseimbangan-kegesitan (ketrampilan motorik), kreativitas dan mampu menjalin kerjasama dengan orang lain. Satu di antara permainan tradisional adalah *Engklek*. *Engklek* adalah permainan yang mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman, memupuk rasa sportifitas dalam kelompok dan mengajarkan pentingnya kerjasama dalam kehidupan, memuat nilai simbolisasi kehidupan, anak akan berfikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya dan belajar untuk mentaati peraturan-peraturan yang ada dalam permainan *engklek*.

B. Sasaran

Dalam proses pelaksanaan treatment permainan *engklek* pada anak Sekolah Dasar sasaran yang dituju adalah siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 9-12 tahun.

C. Tujuan

Tujuan dari pemberian treatment permainan *engklek* ini adalah untuk meningkatkan *problem solving* pada anak usia sekolah agar mereka dapat memahami masalah, mampu menyusun strategi pemecahan masalah, dan mampu menyelesaikan masalah.

D. Prosedur dan Aturan Permainan

a. Prosedur permainan *engklek*

1. *Engklek Sorok*

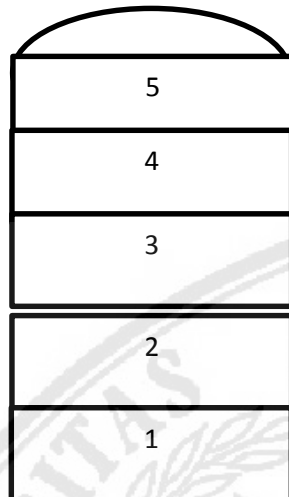
3	4
2	5
1	6

Cara permainan engklek bentuk sorok ini adalah sebagai berikut:

- Permainan dimulai dengan melemparkan gacu pada kotak paling bawah atau pada kotak no 1
- Pemain mulai permainan dengan menginjakkan dengan mengangkat salah satu kakinya pada kotak 1 dan pemain langsung menyorok gacu diarahkan ke kotak no 2
- Ketika menyorok gacu, kaki tidak boleh melebihi batas garis kotak dan begitu pula dengan gacu tidak boleh keluar dari kotak.
- Sampai gacu pada kotak no 2 maka pemain menyorok lagi ke kotak 3 dengan posisi kaki yang diangkat salah satunya. Setelah itu dilanjutkan kotak 4, 5, 6 dan keluar kotak permainan.
- Setelah pemain keluar dari kotak 6 maka pemain mengambil gacu. Kemudian gacu dilemparkan keatas dan ditangkap dengan punggung tangan kemudian dibawa ke posisi tersebut melewati kotak no1, 2, 3 dengan mengangkat salah satu kaki saja. Lalu ketika menginjak kotak 4 maka kedua kaki langsung menginjak kotak 4 bersamaan dan gacu dilemparkan keatas dan ditangkap dengan punggung tangan dan hal itu dilakukan sampai 3 kali.
- Setelah itu dilanjutkan lagi dengan kotak no 5 dengan mengangkat satu kaki saja dengan posisi tangan yang membawa gacu yang diletakkan di punggung tangan sampai keluar kotak 6 dan keluar dari kotak permainan.
- Setelah keluar dari kotak no 6 maka dengan posisi badan yang membelakangi kotak-kotak permainan pemain melempar gacu kebelakang.

- Jika gacu jatuh pada kotak manapun maka kotak tersebut menjadi miliknya melewatinya atau menginjaknya dan kotak tersebut diberi tanda.
- Permainan berlanjut sesuai dengan prosedur diatas, menang dan kalahnya ditentukan oleh banyaknya kotak yang dimiliki oleh pemain

2. Engklek Pa'a



Cara permainan engklek bentuk pa'a ini adalah sebagai berikut:

- Permainan diawali dengan melompati kotak no 1 kemudian dilanjutkan pada kotak no 2 dengan cara mengangkat salah satu kaki (kanan atau kiri) setelah itu melompat ke kotak no 3 dan 4. Pada kotak no 5 pemain menginjak kotak tersebut dengan kedua kakinya yang disebut “brek”
- Kemudian pemain kembali ke bawah dengan cara yang sama seperti yang di atas.
- Ketika sampai kotak no 2 pemain berhenti sebentar untuk mengambil gacu dengan posisi kaki yang tetap.
- Setelah selesai mengambil gacu tersebut pemain menginjak kotak no 1 sama caranya seperti tadi. Kemudian pemain keluar dari area permainan.
- Permainan dilanjutkan dengan melempar gacu pada kotak no 2,3 dan ke 4 caranya sama seperti yang diatas.
- Ketika sampai kotak no 5 pemain harus menginjak gacu tersebut sebelum mengambilnya.
- Setelah selesai mengambil gacu pemain kembali kebawah dengan cara beling diatas di punggung tangan dan berjalan seperti awal tadi.
- Kemudian pemain menaruh gacu dipundak, dan berjalan biasa pada setiap kotak tidak mengangkat satu kaki, jadi saat kaki kanan berada pada kotak no 1 maka kaki kiri berada pada kotak no 2 begitu seterusnya pada saat kotak no 5 pemain tetap melakukan “brek”.
- Setelah berhasil dipundak gacu ditaruh dikepala dengan cara seperti yang diatas.
- Setelah berhasil di kepala pemain menaruh gacu dikaki sebelah kanan sambil diayun pelan-pelan. Dan tetap melakukan “brek” pada kotak no 5, lalu kembali kebawah dengan cara yang sama.

- Setelah itu pemain melakukan pa'a, yaitu berjalan pada desain permainan dengan wajah yang diangkat keatas dan berjalan biasanya dengan mengangkat satu kaki jadi saat kanan berada di kotak no 1, kaki kiri berada di kotak no 2 begitu seterusnya.
- Setelah berhasil pemain melakukan “uncal” atau membuat rumah dengan cara berdiri di luar desain permainan dengan posisi membelakangi desain permainan tersebut dan gacu ditaruh diatas tangan kanan dan di lempar kebelakang tempat jatuhnya beling tersebut merupakan rumah pemain jika jatuhnya tepat pada desain kotak atau tidak keluar garis.

b. Aturan Permainan

1. Kaki tidak boleh menyentuh atau keluar dari garis yang sudah ditentukan.
2. Pemain hanya boleh melompat dengan menggunakan 1 kaki saja yaitu kaki kiri diangkat, kecuali pada kotak tertentu.
3. Saat melempar gacu tidak boleh terkena atau keluar dari garis yang telah dibuat sesuai dengan bentuknya.
4. Pemain tidak boleh melakukan engklek ditempat yang terdapat “gacu.
5. Pada saat membuat rumah gacu tidak boleh sampai keluar dari tempat dengkleng atau batasan – batasan garis yang sudah dibuat sesuai dengan jenis yang dibuat.
6. Pemain yang sudah mempunyai rumah, maka ketika bermain pemain harus menginjak omah miliknya.
7. Pemain tidak boleh melakukan engkle pada omah (rumah) lawan.
8. Saat ontang-anting, saat beling ditaruh diatas pundak, dikepala, dan kaki beling tidak boleh jatuh.

E. Rincian Pola Kegiatan

1. Pembukaan

Pada kegiatan pembukaan yang dilakukan adalah pengenalan antara peneliti dengan subjek penelitian, membangun *rapport* yang baik, menyepakati kontrak treatment, menyampaikan tujuan dan manfaat dari treatment permainan engklek, mengeksplorasi harapan peneliti akan pelaksanaan treatment.

2. Kegiatan Treatment

Pada kegiatan ini peneliti akan memberikan gambaran, atau simulasi tentang permainan engklek. Subjek penelitian akan di jelaskan tentang aturan-aturan permainan yang harus dipatuhi dan disepakati bersama oleh subjek dan bagaimana cara atau teknis melakukan permainan beberapa macam engklek. Waktu yang diberikan sekitar 15 menit untuk persiapan. Setelah peneliti memberikan simulasi dan aturan permainan, subjek diberikan waktu bermain sekitar \pm 20 menit. Diakhir kegiatan, peneliti memberikan *feedback* dan ulasan-ulasan kepada subjek tentang hasil apa yang didapat setelah melakukan permainan tersebut waktu yang diberikan sekitar 20 menit. Selanjutnya dilanjutkan penutupan dengan memberikan konsumsi dan ucapan terimakasih sekitar 5 menit.

3. Feedback

Pada kegiatan *feedback*, peneliti akan memberikan *feedback*, ulasan-ulasan, atau umpan balik dari kegiatan yang sudah dilakukan. Peneliti akan memberikan

- kesempatan kepada subjek penelitian untuk memberikan pendapatnya tentang apa yang sudah di dapat setelah melakukan permainan *engklek*.
4. Penutup
- Pada kegiatan ini peneliti akan memberikan kesimpulan pada setiap sesi pertemuan, memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada para subjek serta merencanakan kegiatan sesi berikutnya.

F. Rancangan / Langkah-langkah Kegiatan Kelompok

HARI PERTAMA

Treatmen 1 (Kelompok A engklek Sorok kelompok B engklek Pa'a)

- Fase : SESI 1 (Tahap orientasi serta simulasi perlakuan)
- Waktu : 60 menit
- Tujuan :
- Perkenalan antara peneliti, observer, beserta anggota-anggota lain (subjek penelitian)
 - Membangun *rapport* antara peneliti, observer, dan subjek penelitian
 - Peneliti menyampaikan tujuan dan harapan terhadap kegiatan yang dilakukan
 - Menjelaskan kontrak atau peraturan dan menyepakati kontrak dalam permainan engklek yang akan dilakukan
 - Peneliti memberikan simulasi permainan permainan engklek

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan (5 menit)
 1. Mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir
 2. Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek penelitian
 3. Berdoa
- b. Kegiatan kelompok (15 menit)
 1. Menjelaskan pengertian tentang permainan tradisional engklek
 2. Menjelaskan tujuan dan manfaat tentang permainan tradisional engklek
 3. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan
 4. Menjelaskan cara dan prosedur pelaksanaan permainan
 5. Peneliti menyampaikan harapannya terhadap pelaksanaan treatment permainan engklek
- c. Pelaksanaan Treatment (30 menit)
 1. Trainer memberikan contoh permainan engklek atau simulasi pada subjek permainan engklek
 2. Seluruh subjek pada masing-masing kelompok kecil secara bergantian melakukan permainan engklek
- d. Evaluasi terhadap kemampuan anak dalam melakukan permainan engklek.
 1. Peneliti bertanya bagaimana perasaan peserta saat bermain engklek

Contoh pertanyaan:

“Sekarang mari kita berbagi cerita tentang bagaimana tadi kalian saat bermain. Apa yang kalian rasakan saat bermain tadi? Coba siapa yang mau jawab angkat tangan?” Fasilitator menunjuk salah satu anak dan mempersilahkan untuk menjawab. Dan secara bergantian anak diberi kesempatan menjawab. Dan dari semua jawaban fasilitator merangkum apa yang dirasakan anak saat bermain *“Dari apa yang telah kalian ungkapkan dapat kita ketahui bahwa saat bermain kita dapat merasakan... (misalnya senang, lelah) dst.*

2. Kesulitan yang dialami peserta saat bermain

Pertanyaan selanjutnya:

“Apakah adik-adik mengalami kesulitan ketika bermain? Coba ceritakan kesulitan yang kalian alami saat bermain tadi?” Fasilitator mempersilahkan satu persatu mengutarakan jawabannya. Setelah semua peserta mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialami saat bermain maka fasilitator membuat rangkuman tentang kesulitan-kesulitan yang dialami peserta saat bermain.

3. Usaha – usaha yang dilakukan untuk memenangkan permainan

Contoh pertanyaan:

“Nah, Adik-adik. Kakak sekarang akan bertanya tentang apa usaha kalian agar dapat memenangkan pertandingan. Siapa yang akan bercerita terlebih dahulu?” Fasilitator mempersilakan anak-anak satu demi satu untuk menceritakan usaha yang telah dilakukan untuk memenangkan pertandingan.

4. Kesalahan yang terjadi dalam permainan?

5. Bagaimana memperbaiki kesalahan tersebut?

e. Istirahat

1. Peneliti membagikan minuman kepada subjek
2. Peneliti bercerita dengan subjek sambil beristirahat

Fase : SESI 2 (Tahap Pemberian perlakuan)
Waktu : 55 menit
Tujuan :

- Mengeksplorasi subjek dalam mencari dan memahami masalah.

Langkah Kegiatan:

- a) Kegiatan kelompok (45 menit)
 1. Mulai bermain engklek
 2. Peneliti memberikan pembagian problem solving dalam aspek pertama dan kedua
 3. Peneliti memberikan pembagian problem solving dalam aspek ketiga dan keempat
- b. Feedback terhadap kemampuan anak dalam melakukan permainan engklek.
 1. Peneliti bertanya bagaimana perasaan peserta saat bermain engklek?
 2. Kesulitan apa saja yang dialami oleh anak?
 3. Kesalahan yang terjadi dalam permainan?
 4. Bagaimana memperbaiki kesalahan tersebut?
 5. Mengajak anak untuk mencari dan memahami masalah dengan cara meminta anak untuk saling mengamati teman teman lainnya.
 6. Ketika anak sudah dapat menemukan masalah dalam permainan aplikasikan pada anak untuk belajar memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Penutup
 1. Menyampaikan ucapan terimakasih kepada para peserta
 2. Berdoa memotivasi untuk kembali mempersiapkan diri pada permainan esok hari

HARI KEDUA

Treatment 1 (Kelompok A engklek Sorok kelompok B engklek Pa'a)

Fase : **SESI 3** (perlakuan permainan engklek)

Waktu : 1 jam 20 menit

Tujuan :

- Membantu subjek menyusun strategi pemecahan masalah yang baik
- Mengeksplorasi solusi dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan (5 menit)
 1. Mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir
 2. Berdoa
- b. Kegiatan kelompok (60 menit)
 1. Membuka dengan ice breaking agar tetap semangat
 2. Menjelaskan tujuan dan manfaat bermain tradisional engklek
 3. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan

4. Menjelaskan cara dan prosedur pelaksanaan permainan
5. Peneliti menyampaikan harapannya terhadap pelaksanaan *treatment* permainan engklek
- c. Feedback (15 menit)
 1. Peneliti bertanya bagaimana perasaan peserta saat bermain engklek?
 2. Kesulitan yang dialami peserta saat bermain?
 3. Usaha-usaha yang dilakukan untuk memenangkan permainan?
 4. Bagaimana anak mengaplikasikan masalah dalam permainan dalam kehidupan sehari-hari?
- d. Istirahat
 1. Peneliti membagikan minuman kepada subjek.
 2. Sambil istirahat peneliti bisa bercerita dengan subjek

Fase : **SESI 4** (melanjutkan permainan engklek)

Waktu : 20 menit

Tujuan :

- Anak dapat memahami problem solving secara keseluruhan
- Anak dapat mengeksplor masalah pada permainan dalam kehidupan sehari-hari secara kompleks.

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan
 1. Mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir
 2. Memotivasi subjek untuk lebih dapat mengumpulkan sawah/omah yang banyak
- b. Kegiatan kelompok
 1. Menjelaskan kembali cara dan prosedur pelaksanaan permainan engklek
 2. Peneliti menyampaikan harapannya terhadap pelaksanaan *treatment* permainan engklek
 3. Subjek bermain engklek
- c. Evaluasi
 1. Perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan
 2. Melakukan evaluasi pemain bisa menang dan kalah
 3. Keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain
 4. Kemajuan yang diperoleh peserta setelah bermain
 5. Kesulitan-kesulitan yang dialami peserta saat bermain
 6. Usaha-usaha yang dilakukan memenangkan permainan
- d. Penutup
 1. Peneliti Menyampaikan ucapan terimakasih kepada para peserta
 2. Berdoa
 3. Memotivasi subjek persiapan diri untuk bertemu esok hari.

HARI KETIGA

Treatmen 2 (Kelompok A engklek Pa'a kelompok B engklek Sorok)

Fase : **SESI 1** (simulasi perlakuan 2)

Waktu : 60 menit

Tujuan :

- Untuk memberikan perlakuan yang kedua kepada subjek kelompok eksperimen B.
- Menjelaskan kontrak atau peraturan dan menyepakati kontrak dalam permainan engklek yang akan dilakukan
- Peneliti memberikan contoh permainan atau melakukan simulasi engklek

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan (5 menit)
 1. Mengucapkan terimakasih telah menyempatkan waktu untuk hadir
 2. Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek penelitian
 3. Berdoa
- b. Kegiatan kelompok (45 menit)
 1. Menjelaskan pengertian tentang permainan tradisional engklek
 2. Menjelaskan tujuan dan manfaat bermain tradisional engklek
 3. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan
 4. Menjelaskan cara dan prosedur pelaksanaan permainan
 5. Peneliti menyampaikan harapannya terhadap pelaksanaan treatment permainan engklek
 6. Memberikan contoh permainan engklek atau simulasi pada subjek.
- c. Simulasi permainan
 1. Memberikan simulasi permainan engklek pada anak
 2. Seluruh anak pada setiap kelompok kecil bergantian melakukan permainan engklek
- d. Feedback
 1. Bertanya bagaimana perasaan peserta saat bermain engklek?
 2. Kesulitan yang dialami saat bermain?
 3. Usaha-usaha yang dilakukan untuk memenangkan permainan?
 4. Kesalahan yang terjadi dalam permainan?
 5. Bagaimana memperbaiki kesalahan tersebut?
- e. Istirahat
 1. Peneliti membagikan minuman kepada subjek.
 2. Sambil istirahat peneliti bisa bercerita dengan subjek.

Fase : **SESI 2** (Tahap Pemberian perlakuan)

Waktu : 60 menit

Tujuan :

- Mengeksplorasi subjek dalam mencari dan memahami masalah

Langkah Kegiatan :

- a. Kegiatan kelompok (45 menit)
 1. Mulai bermain engklek
 2. Peneliti memberikan pembagian problem solving dalam aspek pertama dan kedua
 3. Peneliti memberikan pembagian problem solving dalam aspek ketiga dan keempat
- b. Feedback (10 menit)
 1. Peneliti bertanya bagaimana perasaan peserta saat bermain engklek?
 2. Kesulitan apa saja yang dialami oleh anak?
 3. Kesalahan yang terjadi dalam permainan?
 4. Bagaimana memperbaiki kesalahan tersebut?
 5. Mengajak anak untuk mencari dan memahami masalah dengan cara meminta anak untuk saling mengamati teman teman lainnya.
 6. Ketika anak sudah dapat menemukan masalah dalam permainan aplikasikan pada anak untuk belajar memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Penutup
 1. Menyampaikan ucapan terimakasih kepada para peserta
 2. Berdoa

HARI KEEMPAT

Treatment 2 (Kelompok A engklek Pa'a kelompok B engklek Sorok)

Fase : **SESI 3** (perlakuan permainan engklek)

Waktu : 1 jam 20 menit

Tujuan :

- Membantu subjek menyusun strategi pemecahan masalah yang baik
- Mengeksplorasi solusi dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan (5 menit)
 1. Mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir
 2. Berdoa
- b. Kegiatan kelompok (60 menit)
 1. Membuka dengan ice breaking agar tetap semangat
 2. Menjelaskan tujuan dan manfaat bermain tradisional engklek
 3. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan
 4. Menjelaskan cara dan prosedur pelaksanaan permainan

5. Peneliti menyampaikan harapannya terhadap pelaksanaan *treatment* permainan engklek
- e. Feedback (15 menit)
 1. Peneliti bertanya bagaimana perasaan peserta saat bermain engklek?
 2. Kesulitan yang dialami peserta saat bermain?
 3. Usaha-usaha yang dilakukan untuk memenangkan permainan?
 4. Bagaimana anak mengaplikasikan masalah dalam permainan dalam kehidupan sehari-hari?
- f. Istirahat
 1. Peneliti membagikan minuman kepada subjek.
 2. Sambil istirahat peneliti bisa bercerita dengan subjek

Fase : **SESI 4** (melanjutkan permainan engklek)

Waktu : 20 menit

Tujuan :

- Anak dapat memahami problem solving secara keseluruhan
- Anak dapat mengeksplor masalah pada permainan dalam kehidupan sehari-hari secara kompleks.

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan
 1. Mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir
 2. Memotivasi subjek untuk lebih dapat mengumpulkan sawah/omah yang banyak
- b. Kegiatan kelompok
 1. Menjelaskan kembali cara dan prosedur pelaksanaan permainan engklek
 2. Peneliti menyampaikan harapannya terhadap pelaksanaan *treatment* permainan engklek
 3. Subjek bermain engklek
- c. Evaluasi
 1. Perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan
 2. Melakukan evaluasi pemain bisa menang dan kalah
 3. Keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain
 4. Kemajuan yang diperoleh peserta setelah bermain
 5. Kesulitan-kesulitan yang dialami peserta saat bermain
 6. Usaha-usaha yang dilakukan memenangkan permainan
- d. Penutup
 1. Peneliti Menyampaikan ucapan terimakasih kepada para peserta
 2. Berdoa

SKALA PRE TEST

Di bawah ini terdapat pertanyaan yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Jawablah pertanyaan tersebut yang anda anggap paling tepat. Dalam pertanyaan ini tidak ada jawaban benar atau salah. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan pikiran.

Nama:

Usia:

Jenis Kelamin: L/P (Lingkari salah satu)

Kelas/Sekolah:

1. Kamu bersama teman sekelompokmu sedang mempersiapkan diri mengikuti pertandingan melawan kelompok lain di sekolahmu. Kelompok yang akan menjadi lawanmu adalah anak-anak yang sudah sering memenangkan pertandingan tersebut. Waktu pertandingan tinggal besok pagi. Dalam sisa waktu yang tinggal sebentar, apa yang paling mungkin kamu lakukan agar kelompokmu dapat memenangkan pertandingan tersebut?
 - a. Mencari kelebihan dari kelompok sendiri dan berlatih keras agar dapat memenangkan pertandingan.
 - b. Berdiskusi dengan teman-teman untuk mengetahui kelemahan lawan
 - c. Mengingat waktu sudah dekat maka berdoa saja karena kemungkinan untuk menang masih ada.
2. Guru di sekolah memberi tugas kepada kamu dan kelompokmu untuk membuat hasta karya. Ternyata kalian mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas itu dan tidak ada seorang pun di antara kalian yang dapat mengerjakan tugas tersebut. Menghadapi keadaan itu apa yang kamu lakukan?
 - a. Berusaha memperoleh informasi dari berbagai sumber tentang bagaimana cara membuat hasta karya tersebut.
 - b. Mengajak teman-teman bertanya pada guru
 - c. Menunggu saja karena teman teman lain akan dapat mengerjakannya.
3. Kamu dan teman-temanmu berencana bermain kasti waktu istirahat. Namun, anak-anak yang bersedia bermain ternyata jumlahnya ganjil sehingga jumlah anggota kelompok yang dibagi tidak seimbang. Mengetahui hal tersebut, apa yang akan kamu lakukan ?
 - a. Mengajak seorang teman lagi untuk ikut bermain kasti
 - b. Meminta seorang teman untuk tidak ikut bermain kasti
 - c. Tetap bermain kasti meskipun jumlah pemain yang tidak seimbang
4. Kamu dan teman-temanmu akan mengerjakan tugas kelompok di kebun samping sekolah. Di tengah jalan menuju ke kebun tersebut ternyata dijumpai genangan air yang berasal dari selokan yang tersumbat. Menjumpai hal tersebut apa yang kamu lakukan?
 - a. Mencari ranting pohon untuk membuka sumbatan selokan tersebut
 - b. Mencari pesuruh sekolah untuk memberitahu hal tersebut
 - c. Melewati jalan lain yang tidak ada genangan airnya meskipun harus memutar.
5. Kamu dan beberapa temanmu mengikuti kegiatan PERSAMI. Salah satu kegiatannya adalah jelajah alam di sekitar lokasi perkemahan. Namun, ditengah-tengah perjalanan area tertutup kabut tebal sehingga kamu dan teman-temanmu tidak bisa melihat petunjuk arah yang dipasang oleh panitia. Apa yang akan kamu lakukan?

- a. Mengajak teman-temanmu mencari petunjuk di sekitar lokasi
 - b. Tidak melanjutkan perjalanan agar tidak tersesat terlalu jauh.
 - c. Tidak dapat berpikir karena takut
6. Pada hari minggu ini pamanmu mengajakmu pergi ke pantai yang sudah lama kamu ingin sekali ke sana. Tetapi kamu ingat bahwa hari senin besok kamu ada ujian tengah semester. Menghadapi situasi tersebut bagaimana keputusan kamu?
- a. Mempertimbangkan dulu apakah ujian tengah semesternya terganggu atau tidak.
 - b. Memutuskan ikut tetapi sambil membawa buku untuk belajar.
 - c. Tanpa pikir panjang langsung ikut karena kamu sudah lama menginginkan pergi ke pantai tersebut.
7. Teman dekatmu memberitahu kalau tempat pensilmu yang hilang dia lihat ada di rumah salah satu temanmu. Sudah lama kamu mencari tempat pensil tersebut karena merupakan tempat pensil kesayanganmu. Temanmu juga meyakinkanmu bahwa tempat pensil tersebut milikmu. Mengetahui kondisi tersebut, apa yang akan kamu lakukan?
- a. Mencari informasi lebih dulu apakah tempat pensil tersebut benar milikmu.
 - b. Meminta tolong temanmu untuk meminta tempat pensil tersebut.
 - c. Menemui anak yang membawa tempat pensil itu untuk memintanya.
8. Kamu dan teman-temanmu sedang berjalan-jalan di mall ketika kamu menemukan sebuah dompet yang tergeletak di tengah jalan. Kemudian, dompet itu dipungut oleh temanmu dan didalamnya berisi sejumlah uang dan kartu tanda pengenal. Apa yang akan kamu lakukan?
- a. Menemui satpam mall untuk menitipkan dompet tersebut
 - b. Mengantarkan dompet tersebut sesuai alamat yang tertera pada kartu tanda pengenal
 - c. Membuang dompet tersebut di jalanan kembali
9. Ketika kamu sedang asik bermain dengan teman-temanmu di halaman rumah sepulang sekolah, tiba-tiba ibumu menghampirimu dan meminta tolong padamu untuk membelikan telur untuk membuat kue di toko seberang jalan rumahmu. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
- a. Meninggalkan teman-temanmu sebentar untuk membeli telur di toko
 - b. Mengajak temanmu untuk menemani membeli telur di toko
 - c. Meminta ibumu untuk menyuruh orang lain agar tetap bisa bermain bersama teman-temanmu
10. Kamu dan dua orang temanmu dipilih oleh guru wali kelas sebagai petugas pengibar bendera pada upacara bendera hari senin esok di sekolah. Selama satu minggu ini, kamu dan teman-temanmu giat berlatih berbagai gerakan paskibraka dan cara mengibarkan bendera yang benar. Lalu, apa yang akan kamu lakukan sebelum upacara bendera dilaksanakan senin esok?
- a. Berangkat ke sekolah lebih pagi untuk berlatih bersama teman-teman terakhir kali
 - b. Berusaha mengingat setiap gerakan dan cara mengibarkan yang benar
 - c. Berdiri di pinggir lapangan upacara untuk menunggu waktu upacara dimulai
11. Guru kesenian membagi seluruh siswa kelasmu menjadi empat kelompok untuk mengerjakan prakarya dari tanah liat. Kelompokmu sepakat mengerjakannya di rumahmu karena di sekitar rumahmu terdapat banyak tanah liat. Kamu mendapat tugas besok hari untuk membawanya ke sekolah karena dijemur di halaman rumahmu. Bagaimana caramu membawa hasil prakarya tersebut bila kamu menggunakan angkutan umum ke sekolah?
- a. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam kotak tertutup
 - b. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam tas plastik.
 - c. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam tas sekolah

12. Sewaktu jam istirahat, kamu dan beberapa teman kelasmu menuju kantin sekolah untuk membeli minuman. Suasana kantin sangat ramai oleh para siswa yang berebutan ingin membeli jajan dan minuman. Setelah mengantri cukup lama, akhirnya kamu mendapat minuman yang kamu inginkan. Tiba-tiba seorang temanmu menyenggol tanganmu sehingga minuman yang kamu beli tumpah ke lantai kantin. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Memaafkannya dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang mengantri di kantin
 - b. Memaafkannya dan memintanya untuk membelikan minumannya kembali
 - c. Langsung memarahinya
13. Ketika kamu sedang asyik bersepeda keliling lingkungan sekitar rumahmu bersama teman-temanmu, salah satu temanmu tanpa sengaja menyenggol setir sepedamu sehingga membuatmu hilang konsentrasi. Akibatnya, kamu jatuh terjambak dalam selokan sehingga baju yang kamu pakai menjadi kotor dan basah. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Memaafkannya dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang bersepeda
 - b. Menggerutu dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang bersepeda
 - c. Langsung memarahinya dan melempari tubuhnya dengan air selokan
14. Sebentar lagi liburan semester ganjil tiba. Biasanya akan diadakan rekreasi bersama teman sekelas dengan menggunakan iuran uang kas kelas yang dibayar setiap minggunya. Saat musyawarah bersama, mayoritas teman-teman sekelasmu setuju untuk berekreasi ke panta iyang kamu sudah pernah rekreasi kesana bersama keluargamu. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Tetap bersemangat untuk mengikutinya
 - b. Tetap mengikutinya, meskipun kurang bersemangat
 - c. Tidak mengikutinya
15. Guru memberikan tugas mengerjakan matematika dalam kelompok. Kamu dan temanmu berdebat tentang rumus yang digunakan. Akhirnya kamu dan temanmu mengerjakan masing-masing. Setelah diperiksa guru ternyata guru mengatakan bahwa cara temanmu lebih tepat. Bagaimana kamu menyikapi hal tersebut?
 - a. Meminta temanmu untuk mengajari rumus yang digunakannya tersebut
 - b. Kecewa tetapi mengakui bahwa temanmu benar.
 - c. Kecewa dan malu kepada teman dan guru.
16. Kamu diminta oleh guru olahraga untuk mengambil bola basket di gudang sekolah. Ketika kamu masuk ke dalam gudang, kamu mendengar ada suara orang yang sedang berkelahi. Kamu berusaha mencari sumber suara tersebut, dan ternyata kamu melihat ada dua orang teman lain kelasmu yang berkelahi di belakang gudang sekolah. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Langsung menuju belakang gudang sekolah untuk melerai kedua temanmu tersebut
 - b. Langsung menuju ruang guru untuk memberitahu bapak/ibu guru
 - c. Kembali ke lapangan olahraga saja karena takut ikut terseret masalah.

KUNCI JAWABAN SKALA PRE TEST

NO.	A	B	C	NO.	A	B	C
1	3	2	1	9	3	2	1
2	3	2	1	10	3	2	1
3	3	2	1	11	3	2	1
4	3	2	1	12	3	2	1
5	3	2	1	13	3	2	1
6	3	2	1	14	3	2	1
7	3	2	1	15	3	2	1
8	3	2	1	16	3	2	1

SKALA POST TEST 1

Di bawah ini terdapat pertanyaan yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Jawablah pertanyaan tersebut yang anda anggap paling tepat. Dalam pertanyaan ini tidak ada jawaban benar atau salah. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan pikiran.

Nama:

Usia:

Jenis Kelamin: L/P (Lingkari salah satu)

Kelas/Sekolah:

- Kamu dan teman-temanmu sedang berjalan-jalan di mall ketika kamu menemukan sebuah dompet yang tergeletak di tengah jalan. Kemudian, dompet itu dipungut oleh temanmu dan didalamnya berisi sejumlah uang dan kartu tanda pengenal. Apa yang akan kamu lakukan?
 - Membuang dompet tersebut di jalanan kembali
 - Mengantarkan dompet tersebut sesuai alamat yang tertera pada kartu tanda pengenal
 - Menemui satpam mall untuk menitipkan dompet tersebut
- Ketika kamu sedang asik bermain dengan teman-temanmu di halaman rumah sepulang sekolah, tiba-tiba ibumu menghampirimu dan meminta tolong padamu untuk membelikan telur untuk membuat kue di toko seberang jalan rumahmu. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - Mengajak temanmu untuk menemani membeli telur di toko
 - Meninggalkan teman-temanmu sebentar untuk membeli telur di toko
 - Meminta ibumu untuk menyuruh orang lain agar tetap bisa bermain bersama teman-temanmu
- Teman dekatmu memberitahu kalau tempat pensilmu yang hilang dia lihat ada di rumah salah satu temanmu. Sudah lama kamu mencari tempat pensil tersebut karena merupakan tempat pensil kesayanganmu. Temanmu juga meyakinkanmu bahwa tempat pensil tersebut milikmu. Mengetahui kondisi tersebut, apa yang akan kamu lakukan?
 - Menemui anak yang membawa tempat pensil itu untuk memintanya
 - Meminta tolong temanmu untuk meminta tempat pensil tersebut

- c. Mencari informasi lebih dulu apakah tempat pensil tersebut benar milikmu
- 4. Kamu dan dua orang temanmu dipilih oleh guru wali kelas sebagai petugas pengibar bendera pada upacara bendera hari senin esok di sekolah. Selama satu minggu ini, kamu dan teman-temanmu giat berlatih berbagai gerakan paskibraka dan cara mengibarkan bendera yang benar. Lalu, apa yang akan kamu lakukan sebelum upacara bendera dilaksanakan senin esok?
 - a. Berusaha mengingat setiap gerakan dan cara mengibarkan yang benar
 - b. Berangkat ke sekolah lebih pagi untuk berlatih bersama teman-teman terakhir kali
 - c. Berdiri di pinggir lapangan upacara untuk menunggu waktu upacara dimulai
- 5. Pada hari minggu ini pamanmu mengajakmu pergi ke pantai yang sudah lama kamu ingin sekali ke sana. Tetapi kamu ingat bahwa hari senin besok kamu ada ujian tengah semester. Menghadapi situasi tersebut bagaimana keputusan kamu?
 - a. Tanpa pikir panjang langsung ikut karena kamu sudah lama menginginkan pergi ke pantai tersebut
 - b. Memutuskan ikut tetapi sambil membawa buku untuk belajar
 - c. Mempertimbangkan dulu apakah ujian tengah semesternya terganggu atau tidak
- 6. Guru kesenian membagi seluruh siswa kelasmu menjadi empat kelompok untuk mengerjakan prakarya dari tanah liat. Kelompokmu sepakat mengerjakannya di rumahmu karena di sekitar rumahmu terdapat banyak tanah liat. Kamu mendapat tugas besok hari untuk membawanya ke sekolah karena dijemur di halaman rumahmu. Bagaimana caramu membawa hasil prakarya tersebut bila kamu menggunakan angkutan umum ke sekolah?
 - a. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam tas plastik
 - b. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam kotak tertutup
 - c. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam tas sekolah
- 7. Kamu dan beberapa temanmu mengikuti kegiatan PERSAMI. Salah satu kegiatannya adalah jelajah alam di sekitar lokasi perkemahan. Namun, ditengah-tengah perjalanan area tertutup kabut tebal sehingga kamu dan teman-temanmu tidak bisa melihat petunjuk arah yang dipasang oleh panitia. Apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Tidak dapat berpikir karena takut
 - b. Tidak melanjutkan perjalanan agar tidak tersesat terlalu jauh
 - c. Mengajak teman-temanmu mencari petunjuk di sekitar lokasi
- 8. Sewaktu jam istirahat, kamu dan beberapa teman kelasmu menuju kantin sekolah untuk membeli minuman. Suasana kantin sangat ramai oleh para siswa yang berebutan ingin membeli jajan dan minuman. Setelah mengantri cukup lama, akhirnya kamu mendapat minuman yang kamu inginkan. Tiba-tiba seorang temanmu menyenggol tanganmu sehingga minuman yang kamu beli tumpah ke lantai kantin. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Memaafkannya dan memintanya untuk membelikan minumannya kembali
 - b. Memaafkannya dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang mengantri di kantin
 - c. Langsung memarahinya
- 9. Kamu dan teman-temanmu akan mengerjakan tugas kelompok di kebun samping sekolah. Di tengah jalan menuju ke kebun tersebut ternyata dijumpai genangan air yang berasal dari selokan yang tersumbat. Menjumpai hal tersebut apa yang kamu lakukan?
 - a. Melewati jalan lain yang tidak ada genangan airnya meskipun harus memutar
 - b. Mencari pesuruh sekolah untuk memberitahu hal tersebut
 - c. Mencari ranting pohon untuk membuka sumbatan selokan tersebut

10. Ketika kamu sedang asyik bersepeda keliling lingkungan sekitar rumahmu bersama teman-temanmu, salah satu temanmu tanpa sengaja menyenggol setir sepedamu sehingga membuatmu hilang konsentrasi. Akibatnya, kamu jatuh terjerambab dalam selokan sehingga baju yang kamu pakai menjadi kotor dan basah. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Menggerutu dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang bersepeda
 - b. Memaafkannya dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang bersepeda
 - c. Langsung memarahinya dan melempari tubuhnya dengan air selokan
11. Kamu dan teman-temanmu berencana bermain kasti waktu istirahat. Namun, anak-anak yang bersedia bermain ternyata jumlahnya ganjil sehingga jumlah anggota kelompok yang dibagi tidak seimbang. Mengetahui hal tersebut, apa yang akan kamu lakukan ?
 - a. Tetap bermain kasti meskipun jumlah pemain yang tidak seimbang
 - b. Meminta seorang teman untuk tidak ikut bermain kasti
 - c. Mengajak seorang teman lagi untuk ikut bermain kasti
12. Sebentar lagi liburan semester ganjil tiba. Biasanya akan diadakan rekreasi bersama teman sekelas dengan menggunakan iuran uang kas kelas yang dibayar setiap minggunya. Saat musyawarah bersama, mayoritas teman-teman sekelasmu setuju untuk berekreasi ke panta iyang kamu sudah pernah rekreasi kesana bersama keluargamu. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Tetap mengikutinya, meskipun kurang bersemangat
 - b. Tetap bersemangat untuk mengikutinya
 - c. Tidak mengikutinya
13. Guru di sekolah memberi tugas kepada kamu dan kelompokmu untuk membuat hasta karya. Ternyata kalian mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas itu dan tidak ada seorang pun di antara kalian yang dapat mengerjakan tugas tersebut. Menghadapi keadaan itu apa yang kamu lakukan?
 - a. Menunggu saja karena teman teman lain akan dapat mengerjakannya
 - b. Mengajak teman-teman bertanya pada guru
 - c. Berusaha memperoleh informasi dari berbagai sumber tentang bagaimana cara membuat hasta karya tersebut
14. Guru memberikan tugas mengerjakan matematika dalam kelompok. Kamu dan temanmu berdebat tentang rumus yang digunakan. Akhirnya kamu dan temanmu mengerjakan masing-masing. Setelah diperiksa guru ternyata guru mengatakan bahwa cara temanmu lebih tepat. Bagaimana kamu menyikapi hal tersebut?
 - a. Kecewa tetapi mengakui bahwa temanmu benar
 - b. Meminta temanmu untuk mengajari rumus yang digunakannya tersebut
 - c. Kecewa dan malu kepada teman dan guru
15. Kamu bersama teman sekelompokmu sedang mempersiapkan diri mengikuti pertandingan melawan kelompok lain di sekolahmu. Kelompok yang akan menjadi lawanmu adalah anak-anak yang sudah sering memenangkan pertandingan tersebut. Waktu pertandingan tinggal besok pagi. Dalam sisa waktu yang tinggal sebentar, apa yang paling mungkin kamu lakukan agar kelompokmu dapat memenangkan pertandingan tersebut?
 - a. Mengingat waktu sudah dekat maka berdoa saja karena kemungkinan untuk menang masih ada
 - b. Berdiskusi dengan teman-teman untuk mengetahui kelemahan lawan
 - c. Mencari kelebihan dari kelompok sendiri dan berlatih keras agar dapat memenangkan pertandingan

16. Kamu diminta oleh guru olahraga untuk mengambil bola basket di gudang sekolah. Ketika kamu masuk ke dalam gudang, kamu mendengar ada suara orang yang sedang berkelahi. Kamu berusaha mencari sumber suara tersebut, dan ternyata kamu melihat ada dua orang teman lain kelasmu yang berkelahi di belakang gudang sekolah. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
- Langsung menuju ruang guru untuk memberitahu bapak/ibu guru
 - Langsung menuju belakang gudang sekolah untuk meleraikan kedua temanmu tersebut
 - Kembali ke lapangan olahraga saja karena takut ikut terseret masalah

KUNCI JAWABAN *POST TEST 1*

NO.	A	B	C	NO.	A	B	C
1	1	2	3	9	1	2	3
2	2	3	1	10	2	3	1
3	1	2	3	11	1	2	3
4	2	3	1	12	2	3	1
5	1	2	3	13	1	2	3
6	2	3	1	14	2	3	1
7	1	2	3	15	1	2	3
8	2	3	1	16	2	3	1

SKALA *POST TEST 2*

Di bawah ini terdapat pertanyaan yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Jawablah pertanyaan tersebut yang anda anggap paling tepat. Dalam pertanyaan ini tidak ada jawaban benar atau salah. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan pikiran.

Nama:

Usia:

Jenis Kelamin: L/P (Lingkari salah satu)

Kelas/Sekolah:

- Teman dekatmu memberitahu kalau tempat pensilmu yang hilang dia lihat ada di rumah salah satu temanmu. Sudah lama kamu mencari tempat pensil tersebut karena merupakan tempat pensil kesayanganmu. Temanmu juga meyakinkanmu bahwa tempat pensil tersebut milikmu. Mengetahui kondisi tersebut, apa yang akan kamu lakukan?
 - Mencari informasi lebih dulu apakah tempat pensil tersebut benar milikmu.
 - Meminta tolong temanmu untuk meminta tempat pensil tersebut.
 - Menemui anak yang membawa tempat pensil itu untuk memintanya.
- Ketika kamu sedang asyik bersepeda keliling lingkungan sekitar rumahmu bersama teman-temanmu, salah satu temanmu tanpa sengaja menyenggol setir sepedamu sehingga membuatmu hilang konsentrasi. Akibatnya, kamu jatuh terjambak dalam selokan

sehingga baju yang kamu pakai menjadi kotor dan basah. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?

- a. Memaafkannya dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang bersepeda
 - b. Menggerutu dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang bersepeda
 - c. Langsung memarahinya dan melempari tubuhnya dengan air selokan
3. Sewaktu jam istirahat, kamu dan beberapa teman kelasmu menuju kantin sekolah untuk membeli minuman. Suasana kantin sangat ramai oleh para siswa yang berebutan ingin membeli jajan dan minuman. Setelah mengantri cukup lama, akhirnya kamu mendapat minuman yang kamu inginkan. Tiba-tiba seorang temanmu menyenggol tanganmu sehingga minuman yang kamu beli tumpah ke lantai kantin. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
- a. Memaafkannya dan memintanya untuk berhati-hati kalau sedang mengantri di kantin
 - b. Memaafkannya dan memintanya untuk membelikan minumannya kembali
 - c. Langsung memarahinya
4. Guru kesenian membagi seluruh siswa kelasmu menjadi empat kelompok untuk mengerjakan prakarya dari tanah liat. Kelompokmu sepakat mengerjakannya di rumahmu karena di sekitar rumahmu terdapat banyak tanah liat. Kamu mendapat tugas besok hari untuk membawanya ke sekolah karena dijemur di halaman rumahmu. Bagaimana caramu membawa hasil prakarya tersebut bila kamu menggunakan angkutan umum ke sekolah?
- a. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam kotak tertutup
 - b. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam tas plastik.
 - c. Membungkusnya dengan koran dan memasukkannya dalam tas sekolah
5. Kamu dan dua orang temanmu dipilih oleh guru wali kelas sebagai petugas pengibar bendera pada upacara bendera hari senin esok di sekolah. Selama satu minggu ini, kamu dan teman-temanmu giat berlatih berbagai gerakan paskibraka dan cara mengibarkan bendera yang benar. Lalu, apa yang akan kamu lakukan sebelum upacara bendera dilaksanakan senin esok?
- a. Berangkat ke sekolah lebih pagi untuk berlatih bersama teman-teman terakhir kali
 - b. Berusaha mengingat setiap gerakan dan cara mengibarkan yang benar
 - c. Berdiri di pinggir lapangan upacara untuk menunggu waktu upacara dimulai
6. Ketika kamu sedang asik bermain dengan teman-temanmu di halaman rumah sepulang sekolah, tiba-tiba ibumu menghampirimu dan meminta tolong padamu untuk membelikan telur untuk membuat kue di toko seberang jalan rumahmu. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
- a. Meninggalkan teman-temanmu sebentar untuk membeli telur di toko
 - b. Mengajak temanmu untuk menemani membeli telur di toko
 - c. Meminta ibumu untuk menyuruh orang lain agar tetap bisa bermain bersama teman-temanmu
7. Pada hari minggu ini pamanmu mengajakmu pergi ke pantai yang sudah lama kamu ingin sekali ke sana. Tetapi kamu ingat bahwa hari senin besok kamu ada ujian tengah semester. Menghadapi situasi tersebut bagaimana keputusan kamu?
- a. Mempertimbangkan dulu apakah ujian tengah semesternya terganggu atau tidak.
 - b. Memutuskan ikut tetapi sambil membawa buku untuk belajar.
 - c. Tanpa pikir panjang langsung ikut karena kamu sudah lama menginginkan pergi ke pantai tersebut.

8. Kamu bersama teman sekelompokmu sedang mempersiapkan diri mengikuti pertandingan melawan kelompok lain di sekolahmu. Kelompok yang akan menjadi lawanmu adalah anak-anak yang sudah sering memenangkan pertandingan tersebut. Waktu pertandingan tinggal besok pagi. Dalam sisa waktu yang tinggal sebentar, apa yang paling mungkin kamu lakukan agar kelompokmu dapat memenangkan pertandingan tersebut?
 - a. Mencari kelebihan dari kelompok sendiri dan berlatih keras agar dapat memenangkan pertandingan.
 - b. Berdiskusi dengan teman-teman untuk mengetahui kelemahan lawan
 - c. Mengingat waktu sudah dekat maka berdoa saja karena kemungkinan untuk menang masih ada.
9. Guru di sekolah memberi tugas kepada kamu dan kelompokmu untuk membuat hasta karya. Ternyata kalian mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas itu dan tidak ada seorang pun di antara kalian yang dapat mengerjakan tugas tersebut. Menghadapi keadaan itu apa yang kamu lakukan?
 - a. Berusaha memperoleh informasi dari berbagai sumber tentang bagaimana cara membuat hasta karya tersebut.
 - b. Mengajak teman-teman bertanya pada gur
 - c. Menunggu saja karena teman teman lain akan dapat mengerjakannya.
10. Kamu dan teman-temanmu berencana bermain kasti waktu istirahat. Namun, anak-anak yang bersedia bermain ternyata jumlahnya ganjil sehingga jumlah anggota kelompok yang dibagi tidak seimbang. Mengetahui hal tersebut, apa yang akan kamu lakukan ?
 - a. Mengajak seorang teman lagi untuk ikut bermain kasti
 - b. Meminta seorang teman untuk tidak ikut bermain kasti
 - c. Tetap bermain kasti meskipun jumlah pemain yang tidak seimbang
11. Kamu diminta oleh guru olahraga untuk mengambil bola basket di gudang sekolah. Ketika kamu masuk ke dalam gudang, kamu mendengar ada suara orang yang sedang berkelahi. Kamu berusaha mencari sumber suara tersebut, dan ternyata kamu melihat ada dua orang teman lain kelasmu yang berkelahi di belakang gudang sekolah. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Langsung menuju belakang gudang sekolah untuk meleraikan kedua temanmu tersebut
 - b. Langsung menuju ruang guru untuk memberitahu bapak/ibu guru
 - c. Kembali ke lapangan olahraga saja karena takut ikut terseret masalah
12. Guru memberikan tugas mengerjakan matematika dalam kelompok. Kamu dan temanmu berdebat tentang rumus yang digunakan. Akhirnya kamu dan temanmu mengerjakan masing-masing. Setelah diperiksa guru ternyata guru mengatakan bahwa cara temanmu lebih tepat. Bagaimana kamu menyikapi hal tersebut?
 - a. Meminta temanmu untuk mengajari rumus yang digunakannya tersebut
 - b. Kecewa tetapi mengakui bahwa temanmu benar.
 - c. Kecewa dan malu kepada teman dan guru.
13. Sebentar lagi liburan semester ganjil tiba. Biasanya akan diadakan rekreasi bersama teman sekelas dengan menggunakan iuran uang kas kelas yang dibayar setiap minggunya. Saat musyawarah bersama, mayoritas teman-teman sekelasmu setuju untuk berekreasi ke panta iyang kamu sudah pernah rekreasi kesana bersama keluargamu. Lalu, apa yang akan kamu lakukan?
 - a. Tetap bersemangat untuk mengikutinya
 - b. Tetap mengikutinya, meskipun kurang bersemangat

- c. Tidak mengikutinya
14. Kamu dan beberapa temanmu mengikuti kegiatan PERSAMI. Salah satu kegiatannya adalah jelajah alam di sekitar lokasi perkemahan. Namun, ditengah-tengah perjalanan area tertutup kabut tebal sehingga kamu dan teman-temanmu tidak bisa melihat petunjuk arah yang dipasang oleh panitia. Apa yang akan kamu lakukan?
- Mengajak teman-temanmu mencari petunjuk di sekitar lokasi
 - Tidak melanjutkan perjalanan agar tidak tersesat terlalu jauh.
 - Tidak dapat berpikir karena takut
15. Kamu dan teman-temanmu akan mengerjakan tugas kelompok di kebun samping sekolah. Di tengah jalan menuju ke kebun tersebut ternyata dijumpai genangan air yang berasal dari selokan yang tersumbat. Menjumpai hal tersebut apa yang kamu lakukan?
- Mencari ranting pohon untuk membuka sumbatan selokan tersebut
 - Mencari pesuruh sekolah untuk memberitahu hal tersebut
 - Melewati jalan lain yang tidak ada genangan airnya meskipun harus memutar.
16. Kamu dan teman-temanmu sedang berjalan-jalan di mall ketika kamu menemukan sebuah dompet yang tergeletak di tengah jalan. Kemudian, dompet itu dipungut oleh temanmu dan didalamnya berisi sejumlah uang dan kartu tanda pengenal. Apa yang akan kamu lakukan?
- Menemui satpam mall untuk menitipkan dompet tersebut
 - Mengantarkan dompet tersebut sesuai alamat yang tertera pada kartu tanda pengenal
 - Membuang dompet tersebut di jalanan kembali

KUNCI JAWABAN *POST TEST 2*

NO.	A	B	C	NO.	A	B	C
1	3	1	2	9	3	1	2
2	1	3	2	10	1	3	2
3	3	1	2	11	3	1	2
4	1	3	2	12	1	3	2
5	3	1	2	13	3	1	2
6	1	3	2	14	1	3	2
7	3	1	2	15	3	1	2
8	1	3	2	16	1	3	2

OUTPUT REABILITAS SKALA

Scale: ALL VARIABLES

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	33.43	40.866	.211	.837
1	32.85	41.618	.334	.828
1	33.80	41.036	.204	.837
1	33.77	35.256	.664	.806
1	33.12	38.010	.830	.807
1	33.27	40.563	.260	.833
1	32.95	40.203	.518	.820
1	33.72	41.025	.264	.832
1	33.12	39.087	.663	.814
1	33.65	37.464	.537	.816
1	33.65	35.874	.701	.805
1	33.57	33.943	.777	.797
1	33.07	38.481	.503	.818
1	33.68	40.840	.220	.836
1	33.52	39.487	.333	.830
1	32.80	41.805	.328	.828

OUTPUT ONE WAY ANOVA SKALA PRE TEST

Descriptives

pretest

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
a	9	26.44	1878	.626	25.00	27.89	23	29
b	9	26.33	1.658	.553	25.06	27.61	24	29
k	9	26.78	2.489	.830	24.86	28.69	23	31
Total	27	26.52	1.968	.379	25.74	27.30	23	31

Test of Homogeneity of Variances

pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.463	2	24	.635

ANOVA

pretest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.963	2	.481	.116	.891
Within Groups	99.778	24	4.157		
Total	100.741	26			

Multiple Comparisons

Dependent Variable: pretest

LSD

(I) klp	(J) klp	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
a	b	.111	.961	.909	-1.87	2.09
	k	-.333	.961	.732	-2.32	1.65
b	a	-.111	.961	.909	-2.09	1.87
	k	-.444	.961	.648	-2.43	1.54
k	a	.333	.961	.732	-1.65	2.32
	b	.444	.961	.648	-1.54	2.43

OUTPUT SPSS SKALA EKSPERIMEN A, EKSPERIMEN B, KONTROL

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest_a	26.44	9	1.878	.626
	posttest1_a	39.89	9	3.060	1.020
Pair 2	pretest_a	26.44	9	1.878	.626
	posttest2_a	42.89	9	2.315	.772
Pair 3	posttest1_a	39.89	9	3.060	1.020
	posttest2_a	42.89	9	2.315	.772
Pair 4	pretest_b	26.33	9	1.658	.553
	posttest1_b	40.67	9	3.606	1.202
Pair 5	pretest_b	26.33	9	1.658	.553
	posttest2_b	42.00	9	2.236	.745
Pair 6	posttest1_b	40.67	9	3.606	1.202
	posttest2_b	42.00	9	2.236	.745
Pair 7	pretest_c	26.78	9	2.489	.830
	posttest1_c	26.67	9	3.428	1.143
Pair 8	pretest_c	26.78	9	2.489	.830
	posttest2_c	26.56	9	2.603	.868
Pair 9	posttest1_c	26.67	9	3.428	1.143
	posttest2_c	26.56	9	2.603	.868

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest_a & posttest1_a	9	-.143	.714
Pair 2	pretest_a & posttest2_a	9	.501	.169
Pair 3	posttest1_a & posttest2_a	9	-.020	.960
Pair 4	pretest_b & posttest1_b	9	-.146	.707
Pair 5	pretest_b & posttest2_b	9	.809	.008
Pair 6	posttest1_b & posttest2_b	9	.388	.303
Pair 7	pretest_c & posttest1_c	9	.957	.000
Pair 8	pretest_c & posttest2_c	9	.851	.004
Pair 9	posttest1_c & posttest2_c	9	.780	.013

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest_a - posttest1_a	-13.444	3.812	1.271	-16.374	-10.515	-10.582	8	.000
Pair 2	pretest_a - posttest2_a	-16.444	2.128	.709	-18.080	-14.809	-23.185	8	.000
Pair 3	posttest1_a - posttest2_a	-3.000	3.873	1.291	-5.977	-.023	-2.324	8	.049

Pair 4	pretest_b - posttest1_b	-14.333	4.183	1.394	-17.549	-11.118	-10.279	8	.000
Pair 5	pretest_b - posttest2_b	-15.667	1.323	.441	-16.684	-14.650	-35.529	8	.000
Pair 6	posttest1_b - posttest2_b	-1.333	3.428	1.143	-3.968	1.302	-1.167	8	.277
Pair 7	pretest_c - posttest1_c	.111	1.269	.423	-.865	1.087	.263	8	.799
Pair 8	pretest_c - posttest2_c	.222	1.394	.465	-.850	1.294	.478	8	.645
Pair 9	posttest1_c - posttest2_c	.111	2.147	.716	-1.539	1.762	.155	8	.880

DATA KASAR *PRE TEST*, *POST TEST 1*, *POST TEST 2* KELOMPOK A

Pre test

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Dimas	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	23	R
Aurellio	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1	2	25	R
Bilqis	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	25	R
Almira	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	26	R
Dzihni	1	1	1	1	2	2	3	1	1	3	2	3	1	1	2	2	27	R
Marwa	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	27	R
Aisyah	2	3	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	28	R
Dian	2	3	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	28	R
Bias	1	3	2	3	3	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	29	S

Post Test 1

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Dimas	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	1	3	3	3	1	3	37	T
Aurellio	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	1	2	41	T
Bilqis	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	3	41	T
Almira	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	43	ST
Dzihni	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	1	3	41	T
Marwa	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	40	T
Aisyah	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	42	ST
Dian	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	1	3	41	T
Bias	1	2	2	1	3	1	3	2	3	2	1	3	2	3	1	3	33	S

Post Test 2

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Dimas	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	1	2	40	T
Aurellio	3	3	3	3	2	3	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2	41	T
Bilqis	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	44	ST
Almira	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	43	ST
Dzihni	3	2	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	3	3	2	41	T
Marwa	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	45	ST
Aisyah	1	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	41	T
Dian	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	ST
Bias	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	44	ST

DATA KASAR PRE TEST, POST TEST 1, POST TEST 2 KELOMPOK B

Pre test

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Yunita	1	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	24	R
Damara	3	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	25	S
Rehan	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	3	2	1	2	25	S
Dwi	1	1	1	3	1	1	2	2	3	2	1	1	1	3	2	1	26	S
Silfi	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	26	S
Farel	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1	1	1	26	S
Yuma	1	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	2	28	S
Ferdi	1	3	1	3	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	3	3	28	S
Tiara	1	3	2	2	1	3	2	3	2	1	3	1	1	2	1	1	29	S

Post test 1

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Yunita	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	43	ST
Damara	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	41	T
Rehan	2	2	1	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	3	38	T
Dwi	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	1	3	2	1	1	3	37	T
Silfi	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	42	ST
Farel	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	42	ST
Yuma	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	44	ST
Ferdi	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	45	ST
Tiara	2	2	1	2	1	3	1	3	1	3	2	3	1	3	3	3	34	S

Post test 2

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Yunita	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	3	3	2	2	3	2	40	T

Damara	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	40	T
Rehan	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	39	T
Dwi	3	3	3	3	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	3	2	41	T
Silfi	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	43	ST
Farel	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	42	ST
Yuma	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	44	ST
Ferdi	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	46	ST
Tiara	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	43	ST

DATA KASAR *PRE TEST*, *POST TEST 1*, *POST TEST 2* KELOMPOK KONTROL

Pre test

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Daniel	1	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	23	R
Farrel	2	1	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2	24	R
Jiil	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	2	3	25	R
Berliana	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	3	27	R
Caca	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	2	1	2	3	2	27	R
Reno	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	27	R
Jemmy	1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	3	2	2	28	R
Riski	1	2	2	1	1	2	1	1	3	1	3	2	2	2	2	3	29	S
Bimo	2	3	2	1	3	1	2	3	1	2	2	1	3	1	1	3	31	S

Post test 1

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Daniel	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	23	R
Farrel	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	2	23	R
Jiil	2	1	1	1	1	3	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	24	R
Berliana	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	3	3	1	3	1	3	27	R
Caca	3	1	1	3	1	1	1	3	2	1	1	2	2	3	1	1	27	R
Reno	1	2	1	3	1	1	3	1	1	2	3	1	3	1	1	1	26	R
Jemmy	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	1	1	3	1	1	2	27	R
Riski	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	29	S
Bimo	2	1	3	2	1	1	2	3	1	3	1	3	1	3	1	1	29	S

Post test 2

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jml	Kat
Daniel	1	3	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	3	24	R
Farrel	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	24	R
Jiil	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	23	R
Berliana	1	3	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	3	1	1	1	25	R

Caca	1	2	2	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	3	1	1	27	R
Reno	2	3	1	1	3	2	3	1	1	3	3	1	1	2	1	1	29	S
Jemmy	1	3	1	2	1	3	1	1	3	1	3	2	1	2	3	1	29	S
Riski	3	1	2	1	3	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	3	28	R
Bimo	1	1	1	3	1	1	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	30	S



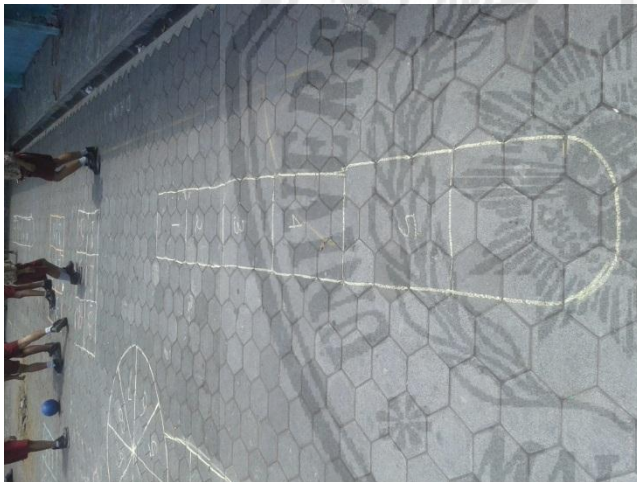
Dokumentasi



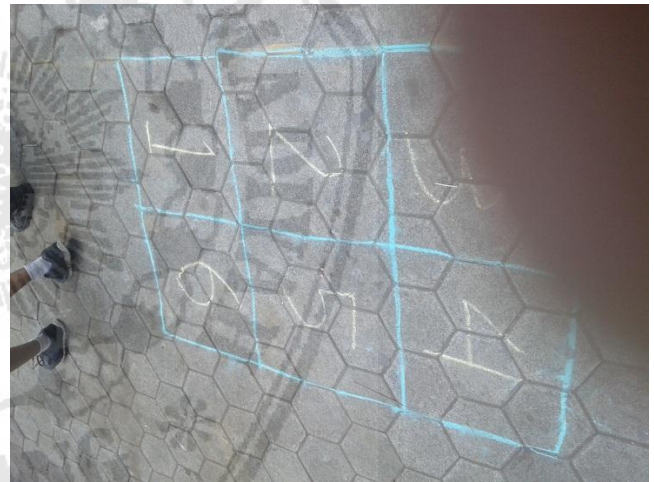
Menggambar pola engklek setiap kelompok A



Pengerjaan Pretest kelompok kontrol



Pola permainan *engklek pa'a*



Pola permainan engklek sorok



Pemain melakukan hompipa untuk menentukan urutan bermain



Pemain mulai menyorok gacu dari kotak pertama ke kotak berikutnya



Pemain melempar gacu pada kotak pertama *engklek pa'a*